7
LA TOMBA
DEGLI INCUBI
J. H. BRENNAN
alla
corte di
re artù
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LA TOMBA DEGLI INCUBI

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Laura Pelaschiar

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:

Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

Pozioni Risananti:

Pezzi d'Oro:

PREMESSA

Sei stato nominato Protettore di Merlino. L'anziano mago (diventato mezzo pazzo a causa della sua brama di ricchezze) ti ha mandato in missione al fine di riscuotere un suo vecchio debito. Il mago ti assicura che non c'è nulla di cui preoccuparsi, ma la cosa non ti convince affatto. E ti insospettisci ancora di più nel momento in cui metti piede nei tetri e polverosi corridoi della Tomba degli Incubi, un labirinto sotterraneo talmente pericoloso, terrificante, pieno di vampiri, mostri, spiriti e creature spaventose che, per riuscire ad evitare le trappole malefiche ideate per eliminare senza pietà gli avventurieri inesperti, dovrai fare ricorso a tutta la tua intelligenza e abilità.

Non entrare nella «Tomba degli Incubi» se non hai una preparazione adeguata. Abbiamo perduto ben tre dei nostri migliori collaudatori di libro-game nella preparazione di questa avventura!

Per giocare avrai bisogno di due dadi, una matita, qualche foglio di carta, e di tutto il tuo coraggio. Adopera il Registro d'Azione che trovi all'inizio del libro per annotare le varie fasi e tappe della tua avventura. Puoi strappare la pagina con le Regole di Combattimento, in modo da avere sempre a portata di mano i dati che ti servono. E, soprattutto, avanza con estrema cautela se vuoi uscirne vivo in qualche modo.

La Tomba degli Incubi è il settimo libro delle avventure "Alla Corte di Re Artù". I primi sei sono: *Il Castello di Tenebra, Caccia al Drago, Nel Regno dei Morti, Viaggio nel Terrore, Il Regno dell'Orrore, Il Regno del Caos.* Non hai ancora cominciato la raccolta? Non sai cosa perdi!

LE PORTE SEGRETE

(NUOVA REGOLA IMPORTANTE)

Questa avventura alla Corte di Re Artù è particolarmente impegnativa. Nella Tomba dovrai tracciare i tuoi percorsi con particolare attenzione, se vuoi sopravvivere. E non basterà soltanto questo. La Tomba è piena di passaggi nascosti e porte segrete.
In alcuni paragrafi all'inizio della tua avventura ti verrà detto di cercare delle porte segrete e ti verrà indicato il paragrafo nel quale potrai cercarle.
Ma i paragrafi nei quali ti verrà detto di cercare queste porte non sono gli unici nei quali POTRESTI trovarle!
Il che ci porta a parlare della nuova regola.

Per cercare una porta segreta in qualsiasi paragrafo, gioca un dado. Se ottieni un 4, un 5 o un 6, allora puoi andare alla tabella delle porte segrete che si trova all'Appendice III, in fondo al libro. Se invece ottieni meno di 4, non puoi trovare nessuna porta segreta, in qualunque luogo ti trovi.

Quindi, se ottieni un punteggio troppo basso, potrai cercare di nuovo la porta segreta soltanto dopo aver lasciato il paragrafo ed esserci ritornato un'altra volta.
Questa è la *tua* avventura, e sta a te ricordarti di cercare le porte segrete quando lo ritieni opportuno e necessario! (Le porte segrete a senso unico, per *accedere* al paragrafo, *non* sono indicate nella tabella delle porte segrete.)

LA CORSA ALL'ORO!

Qui Merlino.

Ho un lavoretto per te. Niente di pericoloso. Nulla a che vedere con quelle storie di salvare il mondo, o roba del genere. Un lavoretto del tipo andare a recuperare qualcosa per conto mio. Ho bisogno che qualcuno ritiri dei soldi per me. O meglio, che qualcuno ritiri un tesoro. Beh, un bottino, se vogliamo proprio chiamarlo con il suo nome. Gemme, gioielli, ciondoli, lingotti, avorio intagliato, miniature di giada, figurine d'argento, e oro. Oro, dico! Oro! Oro! Oro!
Scusami, mi sono lasciato trasportare dall'entusiasmo. Capita, soprattutto a quelli che cercano di vivere con la sola pensione... anche quando si tratta di una pensione concessa da Re Artù, che è un uomo piuttosto generoso.
Adesso lancerò l'incantesimo che ti porterà qui nel mio Tempo. Il Tempo di Re Artù: Avalon, Camelot, imprese eroiche, dragoni ammazzati (ma tu non ti ritroverai mica a dover fare cose del genere, naturalmente), maghi chiusi nelle torri, donzelle in pericolo, orchi malvagi, folletti e così via.
Preparati per l'incantesimo.

Raddoppia, raddoppia, matita e pastiglie?
Rapina, rapina, catena e maniglie?
Raccatta, raccatta, carota e guinzaglio?

No, c'è qualcosa che non funziona. Ho come la sensazione che qualcuno mi stia spiando da dietro le spalle.

"Ho un lavoretto per te..."

1

"*Raddoppia, raddoppia, fatica e travaglio!*" gli suggerisci con impazienza, mentre una silenziosa (e più o meno indolore) esplosione nel cervello ti trasporta attraverso i secoli fino a...
"Come dici?"
"L'incantesimo, quello che stavate cercando di ricordare: *Raddoppia, raddoppia, fatica e travaglio.* È di Shakespeare, un drammaturgo che in realtà non è ancora nato, ed è tratto da un'opera che non ha ancora scritto, un'opera che parla di un re scozzese che ancora non esiste".
Bah, come parlare al vento; comunque...questa è proprio la stanza più strana che ti sia mai capitato di vedere. Le pareti, il soffitto e il pavimento si incurvano delicatamente, e sembrano costituire l'interno di una specie di sfera oblunga che si colora di tutte le più squisite tonalità di azzurro. Merlino è sempre vissuto in luoghi bizzarri, ma questo qui... cosa mai potrebbe essere?
"Un uovo di rok" spiega Merlino, che ovviamente sta dando una rispolveratina ai suoi poteri di lettura del pensiero. "Qualche marinaio arabo mezzo ubriaco lo ha offerto a Re Artù. E dal momento che lui non sapeva che farsene, me lo ha regalato. Sai, mi mancava proprio un posto dove abitare, così mi sono trasferito qui".
Gli mancava un posto dove abitare...? Sai per certo che quel vecchio pazzo possiede un castello di tronchi d'albero nella foresta, una casa a forma di bolla nel fondo del pozzo di Glastonbury, una casa nel cavo di un albero, un'altra casa a forma di cubo magico, un'altra ancora a forma di botte da filosofo, e una caverna di

cristallo; tutte ben arredate ed equipaggiate con libri di incantesimi, ampolle e fornelli da alchimista. Aveva bisogno di una casa nuova come un cane può aver bisogno dell'idrofobia!
Se, com'è probabile, sta ancora leggendo nella tua mente, il vecchio mago fa finta di niente. "A proposito di quei soldi che devi andarmi a recuperare..." incomincia lui.
"Beh, sì, certo, signore" rispondi educatamente. "Voglio dire, sono sempre interessato alle avventure, anche se si tratta di un'avventura noiosa e poco entusiasmante come andare a recuperare un vecchio debito".
"Bene!" replica lui vivacemente. "Se sai come comportarti in un'avventura alla corte di Re Artù - i PUNTI DI VITA, i combattimenti, le regole di magia e così via - puoi andare direttamente al **3**. Se invece non è così, o hai semplicemente bisogno di una rinfrescata per quel che riguarda le regole, soddisferò i tuoi desideri al **2**".

Hai sentito quello che ti ha detto? Allora, a che paragrafo devi andare?

2

"Benissimo" esclama Merlino allegramente. "Non abbiamo molto tempo da perdere con regole e regolamenti, non è vero? Non quando c'è una bella avventura che ci aspetta dietro l'angolo!". Ti strizza d'occhio, e aggiunge, quasi come ripensandoci: "Avventura sì, ma senza pericolo, naturalmente". Si schiarisce la voce con qualche colpetto di tosse. "Allora, per farla breve: tutte le regole e i regolamenti sono stampati su una tabella speciale

che si trova alla fine del libro e che potrai staccare senza difficoltà. Staccala ora, così potrò spiegarti alcuni dettagli tecnici".
In quella curiosa casa a forma d'uovo, c'è un orologio a pendolo che scandisce lentamente qualche battito di cuore.
"L'hai presa?" ti chiede Merlino. "Bene. Il primo dettaglio tecnico di cui parlare sono i PUNTI DI VITA. Per sopravvivere in questa avventura hai bisogno di PUNTI DI VITA. Più ne hai, meglio è. La pagina con le regole ti dice come calcolare i tuoi PUNTI DI VITA. Quando stai per cominciare, puoi giocare due dadi per tre volte, e scegliere il punteggio migliore".
Poi il mago tira fuori un paio di occhialini da una tasca della tunica e osserva il resto della tabella. "Ah! I combattimenti. Non sto mica dicendo che dovrai sostenere dei combattimenti per sopravvivere. È un'avventura così semplice e noiosa! Devi semplicemente andare a prendere dei soldi, capisci! Ad ogni modo, non si sa mai. La tabella ti dice come cavartela. Se ti trovi a dover affrontare un combattimento in cui il tuo avversario riesce a ridurre i tuoi PUNTI DI VITA a zero, sei morto. Mi dispiace, ma può succedere. (Anche se certamente non in un'avventura di elementare semplicità come questa.)"
Merlino solleva lo sguardo dal foglio di carta e ti sorride amabilmente. "Ancora una cosa: porterai con te la tua famosa spada magica parlante Excalibur Junior, o EJ, come le piace farsi chiamare. Il che significa che, nella remotissima eventualità che tu debba affrontare un combattimento, devi fare soltanto 4 con i dadi per

colpire, e procuri +5 punti di danno oltre ai punti indicati dai dadi".
Merlino si gratta la testa. "Ti permetterò di possedere un po' di magia, ma solo così, per divertimento; perciò leggiti le regole che riguardano gli incantesimi. Leggile bene. In effetti, è meglio che tu le legga tutte, le regole che ci sono sulla tabella: la corruzione, le reazioni amichevoli e così via... nella remota possibilità che ti possano servire. Il che non accadrà di certo, dal momento che si tratta di un'avventura così facile... quasi di *routine*, potremmo dire".
Il mago si toglie gli occhialini con movimento rapido e aggraziato. "Penso sia tutto, più o meno. Ora datti una mossa e vai al paragrafo **3**, così potremo dare inizio all'avventura, se proprio insistiamo a chiamarla 'avventura'". Si guarda attorno con aria di disinvolta noncuranza. "Dovresti farcela a essere di ritorno per l'ora del tè".

Il vecchio pazzo ti sta nascondendo qualcosa, non c'è dubbio. Ma, per il momento, l'unica cosa da fare è andare al paragrafo **3**.

3

Merlino ti sorride con fare accattivante (un sorriso che riuscirebbe a conquistare anche il più duro dei cuori), e si gratta la punta del naso. "Grott Hoddle" dice.
Sbatti le palpebre senza capire. "Come avete detto?"
"Grott Hoddle" ripete Merlino. "Mi deve dei soldi".
"Chi vi deve dei soldi?"
"Grott Hoddle!" esclama lui. "Si chiama così! È di origini gallesi" aggiunge, come se ciò spiegasse ogni cosa.

"Glieli ho prestati ad un meeting della Corporazione dei Maghi, e ora ho bisogno di averli indietro. È per questo che sei qui. Voglio che tu vada a prenderli".

"Capisco" dici.

"La sua tana..." Merlino si interrompe tossicchiando. "La sua casa non è molto lontana da qui. Così mi sono preso la libertà di prepararti l'equipaggiamento in anticipo. Non aveva senso sprecare del tempo prezioso con tutte quelle storie sulla scelta dell'equipaggiamento, dal momento che si tratta di un'avventura così semplice: in verità, non varrebbe quasi la pena di definirla un'avventura... oserei dire, piuttosto, un piccolo intermezzo di relax".

Ti porge il vecchio zaino rattoppato che ti è così familiare e che hai usato tante altre volte nelle tue precedenti avventure. Ci guardi dentro, e vedi che contiene i seguenti oggetti (piuttosto indispensabili):

Ascia
Bende
Cambio di vestiti
Cambio di stivali
Chiodi da alpinista
Coltello
Coperta
Corda
Lanterna
Otre
Razioni di cibo
Recipiente d'olio
Sacchi (di tela resistente, 6 in tutto).

Scatola con esca, pietra focaia e acciarino
Sega
Tenda
Utensili da cucina

Proprio in fondo allo zaino vedi un volumetto rilegato in pelle con una scritta a caratteri dorati sulla copertina.

LIBRO DI PIP DEGLI INCANTESIMI COMBINATI

(Nuova edizione riveduta, corretta, ampliata e firmata dall'Autore)

"Leggilo più tardi" ti ordina seccamente Merlino appena cominci a sfogliare le pagine. "Se aspettiamo ancora un po', perdiamo la marea".
Ormai sei abituato ai suoi commenti balordi, e quindi non ti passa nemmeno per la testa di chiedergli che cosa c'entra la marea. Chiedi invece: "Perché pensate che io possa aver bisogno della magia, nel corso di questa facile avventura?"
Merlino increspa le labbra e ti strizza l'occhio. "Non si sa mai in storie come queste" risponde con fare misterioso. "Inoltre, Grott Hoddle è un mago. O meglio, uno stregone. È solo una questione di cortesia portarsi dietro un paio di incantesimi".
"Questo tale Grott" osservi corrugando la fronte, perché ormai incominci a insospettirti, "quanto denaro vi deve esattamente?"
"Cinquanta pezzi d'oro" risponde prontamente Merlino. "Più gli interessi, naturalmente".
"E a quanto ammontano gli interessi?"

"Più o meno a tutto quello che possiede" risponde Merlino, decisamente di buon umore. "Il prestito è ormai in corso da un sacco di tempo".
"Tutto quello che possiede?" gli fai eco. "Ma non farà qualche obiezione a darvi tutto quello che possiede?"
"Sì" dice Merlino. "In effetti, mi aspetto molte obiezioni da parte sua. Ma, d'altra parte, potrebbe anche non obiettare affatto. Potrebbe aver paura ad opporsi a Pip il Castigatore di Maghi, lo Sterminatore di Dragoni, il Salvatore di Regni, il Chiuditore di Cancelli, il Domatore del Caos. Ti sei fatto una gran bella reputazione ormai, sai? È per questo che ho pensato a te per questa missione".
"Intendete dire che io dovrei minacciare quel tale?" chiedi inorridito. Di colpo la verità si fa strada nella tua mente: questo avido vecchio ti ha fatto tornare indietro nei secoli solo per avere un protettore, un gorilla, uno scagnozzo mafioso.
"Non devi proprio minacciarlo" spiega Merlino. "Solo... fargli un po' di pressione. E se non funziona, prendigli i soldi. Dopotutto, mi appartengono di diritto". Esita qualche secondo, e poi aggiunge: "Naturalmente, riceverai il 10% di provvigione".
"Ah, beh. Allora è un'altra cosa" dici. "Immagino che questo Grott sia uno stregone *malvagio*?"
"Molto malvagio" commenta Merlino.

E a questo punto ti resta appena il tempo di raccogliere Excalibur Junior, la tua meravigliosa spada parlante, e di leggere il LIBRO DEGLI INCANTESIMI COMBINATI (all'Appendice I, in fondo al libro)

L'ultima residenza di Merlino è un uovo di rok in cima a uno spuntone.

prima di andare al 4 e dare il via a questa avventura davvero sospetta.

4

"Tutto pronto?" chiede Merlino in tono allegro. "Sì? Ottimo. Allora andiamo".
"Andiamo?" chiedi, leggermente stupito.
"Ma sì, certo. Andiamo!" risponde secco Merlino. "Non penserai mica che ti lasci andare da solo? Potresti perderti. O, ancora peggio, potresti metterti nei guai. E questo non possiamo permettercelo, non è così? Quel che vogliamo è una bella avventura rilassante. Niente guai, niente difficoltà, niente emozioni troppo forti".
"*Psss!*"
"Cosa c'è, EJ?"
"Credo che sia diventato completamente matto" ti sussurra EJ.
"Non è matto" le rispondi a bassa voce. "Sta solo cercando di agire d'astuzia. Con tutte queste storie di avventure rilassanti vuole solo placare le nostre nature naturalmente sospettose".
"Vuoi dire che *non sarà* un'avventura rilassante?" ti chiede EJ preoccupata.
"Penso proprio di no".
EJ sembra riflettere per qualche istante, e poi osserva: "Quanto vorrei essere rimasta a letto!".
Ma Merlino ha già aperto una fragile porta che si trova sulla parete dell'uovo di rok, e ora ti sta spingendo fuori con fermezza. Vedi che l'uovo si trova sul ciglio di uno spuntone roccioso, uno spuntone a picco su qualcosa

che ha tutta l'apparenza di un mare in tempesta. Dalla parte verso terra il promontorio si restringe bruscamente, e ne deduci che, con ogni probabilità, l'alta marea lo sommergerà completamente. In questo preciso momento i cavalloni si infrangono da più parti contro la parete rocciosa: se non stai bene attento, rischi di affogare con estrema facilità.

"Seguimi!" ti ingiunge Merlino mentre si avvia con passi decisi giù per il sentiero di pietra, con la mano che impugna il bastone da mago tesa imperiosamente in avanti; un gesto che, a dir la verità, ti ricorda un po' quello di un vigile urbano. Le magie di Merlino fanno spesso cilecca, ma questa qui sembra proprio aver funzionato, perché, mentre ti metti in spalla il tuo equipaggiamento e gli vai dietro, noti che le onde minacciose e spumeggianti si ritirano al suo passaggio, proprio come se fossero trattenute da una barriera invisibile.

Raggiungete infine la terraferma, una desolata distesa di roccia e di sabbia la cui monotonia è interrotta solamente dalla presenza di qualche solitario cespuglio dalle forme contorte. "Dove ci troviamo con precisione?" chiedi con curiosità.

"In Cornovaglia" ti risponde Merlino. "Mi servo di quest'uovo come residenza di villeggiatura. In realtà siamo molto vicini a Tintagel, il castello del Re di Cornovaglia. Ti piacerà". Merlino si tiene il vestito ben stretto attorno al corpo, prende il suo bastone da mago con la mano sinistra, e indica con la mano destra: "Ecco, Pip. È là che devi andare".

Segui con lo sguardo il dito ossuto del mago e vedi che sta indicando un altro spuntone a picco sul mare, che si trova a meno di trecento metri di distanza da voi. In cima al promontorio si trova una massiccia torre di pietra, la quale sembra quasi sfidare con la sua torva mole il fragoroso impeto delle onde. Sebbene sia anch'esso di roccia, il passaggio che porta all'altro spuntone è all'apparenza più largo di quello che porta all'uovo di Merlino, e ti sembra anche di intravedere una stradina ben segnata che lo attraversa.
"Ed ecco la tua mappa" aggiunge Merlino.
"Mappa?" protesti. "E perché mai dovrei aver bisogno di una mappa? Da qui a lì sono due passi, o poco più!"
"La prudenza non è mai troppa" osserva il mago. "Ed ora, in marcia!"
"Ma non viene anche lei?"
"Santo cielo, no! Ho cose più importanti da fare, io. Ti ho accompagnato fin qui, ma sono certo che d'ora in avanti saprai cavartela da solo".
Si guarda attorno con fare nervoso e comincia a ripercorrere il passaggio roccioso che porta all'uovo di rok.
"Ehi, aspettate un minuto!" gridi. "Non mi avete detto come è fatto questo tizio, questo Grott! Voglio dire, come farò a riconoscerlo quando lo incontrerò?"
"È uno piuttosto vecchio" grida Merlino senza girarsi. "Anzi, è talmente vecchio che più di qualcuno afferma che in realtà è già morto da anni. Ma non darei ascolto a queste chiacchiere, se fossi in te".

Sembra proprio che non riuscirai a ottenere altro aiuto da lui, Pip, in questa avventuretta tranquilla. Il

tratto di terreno che ti separa dall'accesso al promontorio, su cui sorge la torre di pietra, ti porta dritto dritto al **47**. Se invece preferisci perdere tempo a consultare la mappa che ti ha dato Merlino, puoi farlo al **26**.

5

Santo cielo, sei caduto in una buca!

Gioca due dadi per scoprire quanti PUNTI DI VITA hai perso. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sei ancora vivo, puoi arrampicarti e uscire dalla buca per scoprire che la porta che tentavi di aprire non si è affatto aperta. Il che ti lascia più di un'alternativa. Puoi provare ad aprire la porta di destra al **10**, o tentare di aprire ambedue le porte simultaneamente al **15**. Oppure puoi lasciare questa sala, nel qual caso hai la possibilità di entrare da un'altra parte al **7**, al **17**, o al **22**. Puoi infine ripercorrere i tuoi passi e tornare al **47**.

6

Kersplattt!

Appena tocchi le maniglie, una lancia diabolicamente affilata, partita da qualche trappola a molla nascosta chissà dove, scatta in avanti e ti infilza esattamente il torace.

Quando sarai riuscito a strapparti quell'arma micidiale dalle membra tremanti, scoprirai di aver perso un doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sei ancora vivo, puoi tornare al **62** e prendere in considerazione un'altra volta le opzioni che ti vengono offerte. Oppure, se proprio ti senti in vena di follie, prova un'altra volta con la doppia porta al **20**.

7

Ti addentri nel passaggio con estrema cautela, tastando le pareti da entrambi i lati nella speranza di trovare una porta segreta. Ad un certo punto, verso la fine della parete est, avverti un rumore sordo, come se dall'altra parte della parete ci fosse un vuoto: ma, pur mettendocela tutta, non riesci a trovare nessuna apertura. Prosegui fino in fondo al passaggio e ti ritrovi a fissare una solida parete di roccia. Aspetta un momento... ora che sei più vicino, riesci a vedere incastrata nella pietra una piccola leva.

Che magari sei tentato di tirare. Se decidi di farlo, vai al **44**. Altrimenti puoi ritornare al **36** per esaminare le altre opzioni.

8

Sei di nuovo fuori! In piedi, davanti all'entrata della tomba, per essere precisi.

Che potrai esplorare al **7**, se lo desideri. In alternativa puoi tentare la seconda entrata al **17**, la terza al **22**, oppure la quarta al **51**.

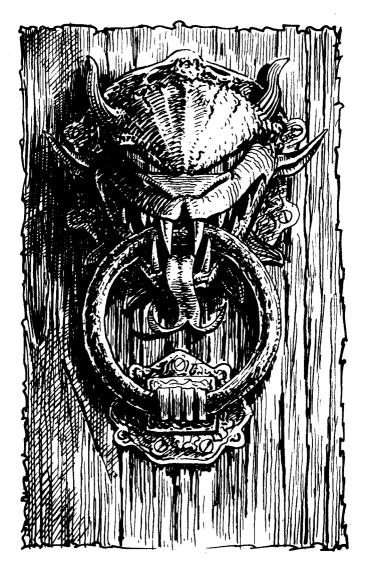
9

La foresta è anche più fitta di quanto non sembrasse da lontano. Ogni albero è letteralmente coperto di rampicanti e muschio (e hai l'impressione che i rampicanti *si attorciglino* lentamente quando non li stai a guardare: un gioco di luci, senza dubbio, o forse una bizzarra suggestione mentale).
"Non vuoi mica andare avanti, no?" senti EJ chiederti dal fodero.
"Perché me lo chiedi?"
"Non mi piace questo posto".
Ad essere sinceri, non piace neanche a te. Ma in questo momento *sei* nella foresta, e non è successo ancora niente. Può darsi che sia strana soltanto all'*apparenza*.

Puoi ancora tornare a sud al **47**. Se invece preferisci continuare verso nord, allora vai al **40**. Il sentiero che conduce all'Honeysuckle Cottage ti porta al **71**.

10

Santi numi, sei stato colpito da un fulmine! O meglio, sei stato trapassato da una specie di Lingua di Fuoco, che fungeva da chiavistello della porta che hai appena toccato. Ad ogni modo, la porta rimane chiusa.

Questo piccolo sforzo ti costa la bellezza di 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, puoi scegliere di aprire la porta di sinistra al **5**, oppure puoi tentare di aprire le due porte simultaneamente al **15**. In alternativa puoi lasciare la stanza, nel qual caso hai la possibilità di provare con

"Entra!" mormora il mascherone.

un'altra entrata al **7**, al **17** o al **22**. Oppure puoi tornare sui tuoi passi al **47**.

11

La grottesca maschera gotica sogghigna sinistramente. "Entra" ti dice.

Ma che simpatico battacchio! Se lo desideri ancora, puoi provare ad aprire la maniglia al **30**. Oppure, puoi tentare con un'altra entrata al **7**, al **17** o al **22**. O, infine, puoi tornare indietro al **47**, il paragrafo da dove sei arrivato.

12

Finalmente un po' di fortuna, Pip. Non hai trovato *una* porta segreta: *tre*, ne hai scoperte! Due di esse immettono in altrettanti tunnel, piccoli e stretti, uno dei quali si dirige a sud-ovest, e l'altro a sud-est. La terza porta dà accesso ad un corridoio più ampio che corre verso est.

Il tunnel di sud-ovest porta al **53**. Quello di sud-est al **33**, mentre potrai entrare nel corridoio che si dirige verso est al **18**.

13

Le cose non stanno mica andando per il verso giusto. Stai percorrendo la stradina ormai da un'ora, e la torre non sembra per niente più vicina, nemmeno di un centimetro. (Per fortuna non sembra nemmeno più lontana.) Avresti dovuto raggiungere la torre in cinque minuti al massimo. Cosa diavolo sta succedendo?

Ecco qua, il soffitto ti crolla addosso.

E chi lo sa? Ma di qualsiasi cosa si tratti, faresti meglio a decidere se proseguire verso ovest al **77**, o se tornare al **47**.

14

Beh, è finita. Sistemato per benino un'altra volta. Un Pip morto. Un preoccupante caso di rigor mortis galoppante.
Ma non perder tempo a sentirti depresso per quello che ti è capitato. Balza in piedi prima di irrigidirti completamente, e gioca i dadi un'altra volta per determinare i tuoi PUNTI DI VITA. Compiuta quest'operazione, puoi decidere se ritornare al paragrafo che hai appena lasciato, o se ricominciare l'avventura daccapo. Ci sono i pro e i contro in ambedue i casi, perciò pensaci bene.
Qualunque sia la tua scelta, devi prima prendere nota del tuo infelice decesso nel MORTOMETRO (Appendice II, in fondo al libro). Quando avrai concluso questa avventura, il MORTOMETRO ti permetterà di confrontare il tuo Punteggio di Avventura con quello dei tuoi amici, che stanno facendo dei deboli tentativi per sopravvivere maldestramente a questa avventura con un'esperienza considerevolmente inferiore alla tua.

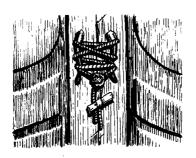
15

Santo cielo! Il tetto è crollato!

Quando finalmente sarai riuscito a riemergere dal mucchio di pietrisco, scoprirai che hai percorso tutta la strada fino al **14**.

16

Sei di nuovo fuori! In piedi, davanti alla quarta entrata della tomba, per essere esatti.

Che potrai esplorare al **51**, se lo desideri. In alternativa, puoi provare la prima entrata al **7**, la seconda al **17**, e la terza al **22**.

17

Il passaggio è completamente immerso nell'oscurità, e prosegue verso nord soltanto per alcuni metri prima di terminare davanti a una porta. Sulla porta vedi una targhetta con le seguenti parole:

DIETRO A QUESTA PORTA È IN AGGUATO LA MORTE

Il che, devi ammettere, non fa esattamente lo stesso effetto di un tappetino con sopra scritto 'BENVENUTI'. Se pensi che quel messaggio non è altro che un deterrente psicologico, puoi provare ad aprire la porta al **62**. In alternativa, sei libero di tornare suoi tuoi passi per provare con un'altra entrata (al **7**, al **22** o al **51**). O infine puoi semplicemente ritornare indietro al **47**.

18

Il corridoio si dirige verso est per un tratto piuttosto lungo prima di voltare bruscamente a sud e finire davanti ad una doppia porta di aspetto davvero interessante.

Che puoi provare ad aprire al **25**. Naturalmente, sei libero di tornare al **62** per riprendere in considerazione le tue possibilità di scelta.

19

Stai affondando!
Disperatamente, ti dibatti. Coraggiosamente, gridi aiuto. E velocemente, affondi...

... dritto come un piombo fino al **14**.

20

Kersplattt! (Oh, no!)
Nell'istante in cui tocchi la maniglia *un'altra* lancia diabolicamente affilata scatta in avanti, partita da qualche trappola a molla nascosta chissà dove, e ti infilza esattamente in mezzo al torace.

Quando sarai riuscito ad estrarre l'arma dalle tue membra tremanti (e adesso il foro è di dimensioni davvero considerevoli), avrai perso altre due giocate di dadi di PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sei ancora vivo, puoi tornare al **62** per considerare di nuovo le possibilità di scelta che ti verranno offerte, oppure puoi (gulp!) provare ancora ad aprire la doppia porta al **32**.

21

Ad un esame più attento, scopri che non sono affatto ritratti di nani giganti: si tratta invece di una piccola selezione di antenati di Grott Hoddle. Ogni ritratto porta nella parte bassa della cornice una targhetta che lo identifica. I sette personaggi sono:

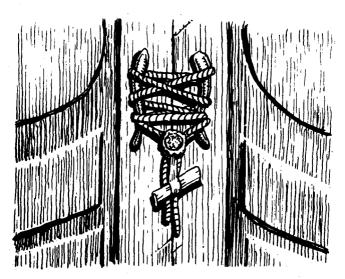
Fangthane il Terribile *(Padre di Grott)*
Goodie Scratch *(Nonna di Grott)*
Boris Droopdongle *(Prozio di Grott)*
Il Reverendo Lancelot Bong *(Buon amico della madre di Grott)*
Langered Stopes Terzo *(Bisnonna di Grott)*
Doomdark Moonshine *(Bisnonno di Grott)*
Aaron O'Shaughnessey detto l'Urlante *(Secondo cugino di Grott, scacciato per due volte dalle sue terre -per confisca-)*

Un gruppetto familiare davvero raccapricciante.

Ora ritorna al **32** e scegli la tua prossima destinazione.

22

Ti addentri nella sala aperta e ti dirigi cautamente verso la doppia porta a nord. Nell'avvicinarti, noti che le due maniglie sono state legate con una corda, e che le estremità della corda sono state saldamente fermate con un sigillo di cera che porta impresse delle insegne magiche. Appeso al sigillo vedi un piccolo rotolo di pergamena. Con tocco leggero sciogli la pergamena e la srotoli; una scrittura come una ragnatela, non dissimile da quella di Merlino, ha vergato il seguente messaggio:

"Questi portali sono stati sigillati per la vostra sicurezza. Tentare di aprirli vi potrebbe causare atroci sofferenze, se

La porta è accuratamente sigillata.

non addirittura la morte. Si prega di tornare indietro ed accedere dall'entrata regolare. Firmato, Grott Hoddle".

Interessante. Forse tutto questo sta a significare che Grott non è morto, dopo tutto. Se Grott è un mago eccentrico, come lo è Merlino, potrebbe vivere in luoghi estremamente bizzarri. Ma adesso, come decidi di comportarti con quel messaggio? Se vuoi lasciare la sala, puoi provare con le altre entrate al **7**, al **17** e al **51** (oppure puoi tornare al **47**). Ma hai anche la possibilità di servirti della vecchia EJ per tagliare la corda, il che ti permetterà di aprire le porte in un batter d'occhio all'**80**.

23

Ti ritrovi in una stanza di forma rettangolare; i bordi del pavimento, delle pareti e del soffitto sembrano rivestiti di una specie di lamiera di metallo bluastro. Un corridoio aperto si dirige a ovest, mentre al centro della parete est si trova una porta chiusa.

Il corridoio ad ovest ti condurrà al **58**. Se invece ti interessa la porta del muro ad est, vai al **43**; oppure puoi cercare le porte segrete al **72**.

24

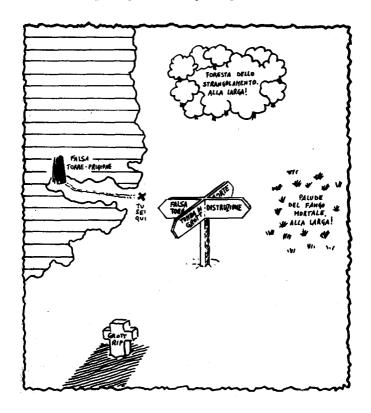
Tunk!... aaaaagh!

Questa bizzarra decisione ti costa ben 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti puoi tornare al **44** per riesaminare le tue possibilità di scelta.

25

Le porte si aprono con facilità e rivelano una vasta sala dai soffitti altissimi, le cui pareti sembrano allargarsi verso sud. Nella parete di sud c'è una porta.... chiusa.

Ma che potresti riuscire ad aprire al **16**: e questa è la tua unica possibilità, per il momento, poiché le porte attraverso le quali sei entrato si sono richiuse alle tue spalle per non riaprirsi più.

26

Ecco qua: niente è come dovrebbe essere. Secondo questa mappa, la torre-prigione a ovest, alla fine del promontorio, è una falsa torre-prigione (qualunque cosa ciò significhi), mentre procedendo verso nord e verso est si va incontro a morte e distruzione, rispettivamente in un luogo che porta il sinistro nome di Foresta dello Strangolamento e nella Palude del Fango Mortale.
Ma la cosa più strana di tutte è che, sempre secondo quanto dice la mappa, Grott è morto. O se non lo è ancora, lo sarà tra breve, dal momento che lo hanno seppellito: la sua tomba è indicata molto chiaramente sulla mappa. Tutte queste cose non hanno molto senso dopo quello che ti ha detto Merlino, ma dovrai comunque prendere alcune decisioni.

E il luogo più adatto per farlo è il **47**.

27

Queste scene, peraltro deliziose considerando i soggetti, indicano un'insana passione per tombe, sepolcri aperti, cadaveri putrescenti e cose del genere. Molte sono accompagnate da versi di squisita fattura. Eccone un tipico esempio:

"Ecco la tomba di Scrat,
che mangiò il suo cavallo,
e tosto morì, senza fallo".

Ora ritorna al **32** e scegli di nuovo.

28

C'è proprio un gradevole profumino qui, Pip: un misto di marciume e di...
Di gas!!!
Trattieni il respiro, presto...! No, troppo tardi, altrimenti non l'avresti sentito.

Gioca due dadi. Se fai meno di 7 il gas ti uccide, nel qual caso continua tossendo fino al **14**. Se fai 7 o più, puoi barcollare fino al **43**, oppure verso est lungo il corridoio fino ad una porta e al **66**.

29

Sei entrato in una stanza di circa tre metri quadrati, con una porta nella parete sud. Ai lati della porta vedi due zombi appoggiati alla parete con aria di noncuranza, le gambe incrociate all'altezza delle caviglie, che si puliscono i denti con le dita.
Uno di essi ti sorride amabilmente e ti chiede: "Vai da qualche parte?"

Una domanda alla quale non occorre rispondere, Pip, se non con un sonoro schiaffo in pieno viso. Cosa che forse sarai costretto a fare dal momento che i due zombi ti stanno attaccando con tutta la ferocia normalmente attribuita ai cadaveri viventi (i quali di solito hanno un caratterino davvero terribile). Ogni zombi possiede 25 PUNTI DI VITA e colpisce con un 6 o più, procurando +2 punti di danno, essendo gli zombi un po' più giovani delle mummie e di conseguenza un po' più in forma. Se uno degli zombi fa 12, verrai contagiato dalla sua

Accanto alla porta ci sono due zombi con l'aria indifferente.

galoppante putrefazione, che prosciugherà i tuoi PUNTI DI VITA di 3 punti (più i punti di danno indicati dai dadi) per ogni scontro che dovrai affrontare o per ogni paragrafo che dovrai visitare, fino a quando non riuscirai a scolarti un bel sorso di Pozione Risanante (cosa che non puoi fare durante un combattimento, naturalmente). Se sopravvivi a questo scontro, vai al **34**. Se rimani ucciso, vai al **14**.

30

Fai girare la maniglia e scopri che la porta si apre senza difficoltà, permettendoti di accedere ad un'ampia sala le cui pareti est e ovest sembrano convergere verso il fondo, come se piegassero verso nord. Al centro della parete nord, proprio di fronte a te, vedi due porte chiuse, con gli infissi d'ottone.
Ti dirigi verso di esse, ma poi ti fermi esitando.

Non sai cosa fare. Puoi scegliere di aprire la porta di sinistra al **5**, oppure puoi tentare con la porta di destra al **10**, e ancora puoi aprirle entrambe simultaneamente al **15**. Puoi anche scagliare con rabbia il tuo cappello contro le porte (metaforicamente parlando) e abbandonare la sala per tentare con un'altra entrata al **7**, al **17** o al **22**; oppure puoi tornare sui tuoi passi fino al **47**.

31

Che albero strano! Sempre che si tratti di un albero. Sicuramente è verde come un albero. In effetti, ora che ci pensi, il colore è l'unico elemento che questo coso

ha in comune con un albero. Quanti altri alberi hai visto in vita tua che avessero due gambe, due braccia e dei robusti denti? Questa cosa ha più l'aspetto di un uomo, tranne che per il colore. E per la coda, anche. Certo, un uomo non si muoverebbe mai in quel modo, avanzando rapidamente a scatti su quattro zampe. Eppure...

Mentre stai ancora cercando di raccapezzarti, l'uomo-lucertola ti attacca lanciando l'acuto e caratteristico grido della sua specie, che di solito se ne serve per chiamare in aiuto i suoi simili. Gioca due dadi per scoprire quanti uomini-lucertola stanno per arrivare a dargli man forte. Ognuno di essi, compreso il primo, possiede 15 PUNTI DI VITA e colpisce con un 6 o più, e procura +3 punti di danno. Se un uomo-lucertola fa un doppio 6 nel corso di un combattimento, riesce anche ad avvelenarti, il che ti toglierà altri 3 PUNTI DI VITA per ogni scontro di questo combattimento. Se gli uomini-lucertola ti uccidono, vai al **14**. Se invece sopravvivi, puoi tornare barcollante, ferito e tutto coperto di sangue al **47**.

32

Kersplattt!

È il rumore della trappola a molla, sistemata dietro le due porte, che fortunatamente ha esaurito tutte le sue lance e che quindi è ormai del tutto innocua. Valichi la soglia, e le due porte si chiudono piano piano alle tue spalle... *automaticamente.* Ti volti di scatto e tenti di aprirle con uno sforzo spasmodico, ma senza alcun

risultato: è fin troppo ovvio che sei rimasto intrappolato, forse per sempre, in questo... in questa...
Ti volti per vedere dov'è che sei rimasto intrappolato, forse per sempre, e scopri di trovarti in una lunga galleria, debolmente illuminata, che va in direzione nord-sud. Sulla parete di destra vedi appesi sette quadri che a quanto pare ritraggono, a figura intera e a grandezza naturale, sette nani giganti. Sulla parete di sinistra ci sono altri antichi dipinti raffiguranti tombe e cimiteri. All'estremità nord della galleria intravedi una serie di archi che si perdono nell'oscurità più buia, e oltre i quali non riesci a scorgere più nulla.
Ed ecco che la situazione si fa improvvisamente interessante: a terra, nell'angolo, vedi una vecchia sacca, di quelle che gli avventurieri adoperano di solito quando non possono permettersi uno zaino vero e proprio. Dentro trovi una mezza bottiglia di Pozione Risanante, il cui contenuto è sufficiente per tre dosi, ciascuna delle quali ti restituirà una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. Qualcuno l'ha persa: buon pro ti faccia, Pip!

Se vuoi esaminare da vicino i ritratti, vai al **21**. Se invece hai voglia di dare un'occhiata ai quadri di argomento sepolcrale, vai al **27**. Puoi anche cercare delle porte segrete nella parete di destra al **38**, oppure nella parete di sinistra al **50**. Se preferisci inoltrarti sotto gli archi immersi nel buio, vai al **69**.

33

Il tunnel si dirige a sud-est per un breve tratto soltanto, prima di terminare davanti ad una porta. Entri e ti ritrovi

in una vasta sala, aperta a sud, ma con una doppia porta nella parete nord.

Una rapida occhiata, e capisci immediatamente che andando verso sud non farai altro che tornare fuori. Se vuoi fare così, puoi ancora tentare con le altre entrate al **7**, al **17** o al **51** (oppure puoi tornare sui tuoi passi fino al **47**). Ma puoi anche aprire la doppia porta all'**80**.

34

Esamini i due zombi, ma non scopri nulla di interessante, tranne un pezzetto di pergamena che su un lato reca il Testamento e Le Ultime Volontà di qualche defunto il cui nome non potrai mai conoscere, dal momento che la pergamena è stata strappata; mentre sull'altro lato qualcuno ha scarabocchiato (e che scrittura da cani!) un paio di versi in rima:

"Se or tu dovessi fallire,
pioggia e grandine tempesti
forse allora scopriresti
quanto falsa e pronta a tradire
era la pista che tristo seguisti".

Robaccia poco interessante. Se decidi di tornare sui tuoi passi, dovrai vedertela con il gas al **28**. Se invece te la senti di oltrepassare coraggiosamente la porta che si trova nella parete sud, procedi pure, spada alla mano, fino al **41**.

35

Nella tasca del mantello di uno dei vampiri trovi una bottiglia piena di Pozione Risanante di un bel colore rosso vivo. (L'aspetto è un po' singolare, ma sembra che funzioni bene: sono sei dosi, ognuna delle quali ti restituirà una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA.) Nella tasca dell'altro vampiro trovi una chiave d'argento. Potrebbe essere, pensi, la chiave della porta che si trova nella parete est, ma quando cerchi di aprirla scopri che non è affatto chiusa a chiave.

Se decidi di tornare sui tuoi passi, dovrai vedertela con il gas al **28**. Se invece desideri oltrepassare coraggiosamente la porta che si trova nella parete est, dirigiti pure, ma spada alla mano, al **55**.

36

La strada è spaventosamente tortuosa, piena di svolte e di curve, e a tratti gira su se stessa, dandoti quasi l'impressione di tornare indietro, fino a quando non capisci più da che parte ti stanno portando i tuoi passi. Per qualche tempo hai l'impressione di dirigerti verso sud, come facevi all'inizio; poi hai voltato senza dubbio verso est, e hai proseguito in quella direzione per un po'; poi di nuovo a sud, poi di nuovo a est, poi a nord.

Nella parete di roccia ci sono quattro entrate.

Per fortuna, prima che le cose diventino irrimediabilmente confuse, grazie al tuo occhio di falco scorgi un'indicazione stradale pochi metri più in là. Ti avvicini e vedi che la freccia punta verso nord, in direzione di una nuda parete rocciosa qualche metro più avanti. Sul cartello vedi scritto in caratteri gotici tre parole:

TOMBA DI GROTT

Tomba? Ma Grott non può essere morto. Perché se così fosse come diavolo potresti farti restituire i soldi di Merlino? Nemmeno un pazzo come Merlino vorrebbe vederti diventare un profanatore di tombe! Anche se, naturalmente, non si può mai essere del tutto sicuri...
Passi oltre il cartello con un'espressione corrucciata sul volto, e ti dirigi verso la parete di roccia. Questa mostra chiari segni di intervento umano molto antico: vedi un gran numero di tunnel e passaggi scavati nella parete, la maggior parte dei quali sono ormai completamente inaccessibili a causa di massi crollati, o di cespugli ed erbacce cresciuti a dismisura. Ma dopo aver ispezionato il luogo più da vicino vedi quattro entrate ancora praticabili.
La prima entrata è costituita da un ampio passaggio con il pavimento lastricato in pietra, che comunque sembra interrompersi all'interno della parete di roccia solo pochi metri più avanti.
Un passaggio stretto e buio, alla fine del quale riesci a intravedere una porta chiusa, costituisce la seconda entrata.
Il terzo accesso è invece più ampio, una specie di sala aperta sul davanti, e che ha all'estremità nord una doppia porta chiusa.

La quarta entrata è costituita da una porta singola, posta sempre nella stessa parete; la porta è chiusa, cosicché non puoi assolutamente indovinare che cosa nasconda. "Cosa hai intenzione di fare?" ti chiede EJ, incuriosita.

Ottima domanda. Puoi ancora ripercorrere i tuoi passi e tornare quindi al **47**. Ma se invece desideri scoprire cosa si nasconde dietro a questa storia della Tomba di Grott, puoi provare la prima entrata al **7**, la seconda al **17**, la terza al **22**, e infine la quarta al **51**.

37

Le cose potevano essere molto più sgradevoli. In realtà, sono ancora piuttosto sgradevoli: da quando le hai massacrate, le Verdi Mummie Ululanti puzzano ancora più di quando erano *vive* (si fa per dire).
La buona notizia è che una delle Mummie ha una boccetta di Balsamo Medicamentoso, il cui contenuto è sufficiente per 5 applicazioni, ciascuna delle quali ti restituirà 5 PUNTI DI VITA.

Se a questo punto decidi di tornare sui tuoi passi, dovrai vedertela con il gas del paragrafo **28**. Se invece decidi di oltrepassare coraggiosamente la porta del muro ad est, puoi dirigerti, spada alla mano, al **29**.

38

Sei stato fortunato, Pip. Armeggiando dietro al ritratto di un tizio strabico e con la gobba (che la targhetta ai piedi della cornice identifica come Doomdark Moonshi-

ne, bisnonno di Grott), hai scoperto uno stretto corridoio che porta verso est.

Se ti interessa scoprire dove conduca il corridoio, vai al **43**. Altrimenti scegli un'altra via al **32**.

39

Se vuoi perdere un po' di tempo per scuoiare il dragone, potrai sempre servirti della pelle per confezionarti una giubba di pelle di dragone, che ti garantirà -5 punti ogni volta che verrai attaccato nel corso delle tue avventure future. Non che ti possa essere di qualche utilità, ora come ora, dal momento che togliere la pelle a un dragone è un lavoro lento e non particolarmente piacevole, e dal momento che questa giubba ti potrà tornare utile soltanto quando questa avventura sarà conclusa.
Il che, a giudicare da come stanno le cose, avverrà tra breve!
Corri veloce a raggiungere la porta verso nord... soltanto per scoprire che è chiusa a chiave!

Se per caso hai con te una chiave d'argento, vai al **42**. Se invece non ce l'hai, puoi solo tornare sui tuoi passi, il che significa che devi correre qualche rischio e vedertela con il gas del paragrafo **28**.

40

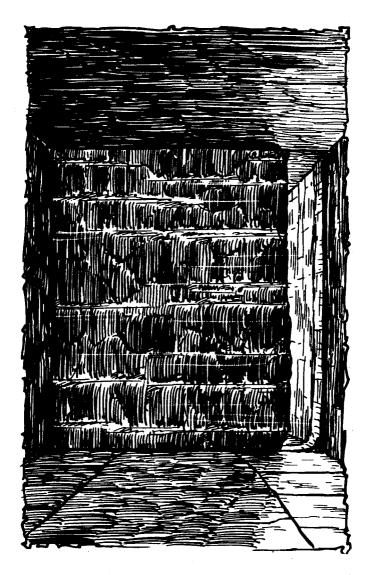
La strada si restringe. La foresta si infittisce. La luce si fa più tenue, e le piante rampicanti ora si contorcono anche quando le guardi.

"Penso proprio che dovremmo tornare indietro!" azzarda timidamente EJ. E per una volta ti trovi perfettamente d'accordo con lei.
Ma quando ti volti per tornare sui tuoi passi, vedi che il muschio e i rampicanti che ricoprivano i tronchi e i rami degli alberi hanno invaso anche la strada dietro le tue spalle. Porti istintivamente la mano alla fida EJ, come sempre ti accade di fare nei momenti di pericolo. Ma prima che tu abbia il tempo di sguainare l'arma, uno dei rampicanti ti si avvolge lentamente attorno al collo. E incomincia a stringere.

Puoi tirare il fiato al **14**.

41

Sei entrato in una stanza di circa tre metri quadrati, con una porta nella parete ovest. Ai due lati della porta vedi due bare dalle quali stanno fuoriuscendo due gentiluomini di malinconico aspetto, con un paio di canini oltremodo sviluppati. Indossano vestiti e mantelli neri. Immagino che non ti sei portato dietro l'aglio, non è così?

Ogni vampiro possiede 22 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 o più, e procura +3 punti di danno da morso di canino. Se uno dei due fa 12, ti trasformerai temporaneamente in un vampiro per la durata di uno scontro e tenterai di morderti sul collo invece che attaccare gli altri due. Questa specie di delirio ti costerà 5 PUNTI DI VITA. Se sopravvivi allo scontro, vai al **35**. Altrimenti, puoi sempre toglierti i canini dal collo al **14**.

Una pesante parete di pietra scivola di lato.

42

Inserisci con cautela la chiave d'argento nella serratura.
Con cautela, la fai girare lentamente.
Non gira! Non è la chiave giusta!
Gridi per il dolore e ti sbatti violentemente la testa contro la porta. Poi ti ricomponi, e provi a girare la chiave dall'altra parte.
La porta si apre...

Permettendo di sbirciare all'interno e di contemplare l'incredibile scena al **64**.

43

Ti trovi in un passaggio che corre in direzione est-ovest (o ovest-est, se preferisci), il quale termina davanti ad una rampa di scale a est, e davanti ad una porta a ovest.

Puoi scendere le scale al **28**, o aprire la porta di ovest al **23**.

44

Con un terribile boato, un enorme lastrone di pietra scende da una delle pareti laterali bloccando completamente l'entrata sud al corridoio.
Sei in piedi, nell'oscurità più totale, e cominci a domandarti cosa devi fare.

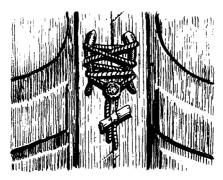
Con ben poche possibilità di scelta, potremmo aggiungere. Puoi provare a scagliarti a testa in giù contro il lastrone di pietra, nel qual caso vai al **24**. Oppure puoi aspettare paziente la morte per fame al **14**. Oppure, infine, puoi rimettere la leva nell'e-

satta posizione in cui l'avevi trovata (ma EJ la considera una soluzione troppo facile) al **68**.

45

"Cosa?!" esclama Merlino. "Già di ritorno?" Guarda con occhio concupiscente il carro carico d'oro e raccoglie con apparente noncuranza un pezzo d'oro che altrimenti sarebbe caduto.
"È stata una sciocchezza" commenti con un sorriso alquanto simile ad un ghigno. "Un'avventuretta noiosa, facile facile, proprio come avevate detto. Ho incontrato un dragone, prima di trovare l'oro. Ma..."
Ti interrompi improvvisamente, vedendo l'espressione che si è dipinta sul viso di Merlino, il quale sta saggiando l'oro con i denti. "C'è qualcosa che non va?" chiedi.
"Questo non è oro!" grida Merlino. "È cioccolata, avvolta in carta stagnola!" Balza in avanti, con le vesti svolazzanti, e incomincia a rovistare furiosamente nel carro. "Ancora cioccolata! Gelatine, dolciumi! Queste gemme sono tutte di zucchero! Ti sei lasciato prendere per i fondelli come uno sbarbatello, Pip... questo non è affatto un vero bottino! Al mercato di Glastonbury non ti darebbero nemmeno un pezzo e mezzo d'oro per tutta questa roba!" L'enormità della cosa colpisce nel profondo la delicata sensibilità di Merlino, e il mago incomincia a far schiuma dalla bocca, in parte per il dispiacere e in parte perché, sovrappensiero, si è ficcato in bocca una notevole quantità di gelatine. "Dannasion!" esclama, ritornando momentaneamente al suo nativo dialetto del Galles. "Grott Hoddle ti ha infinocchiato per benino!" Incomincia ad agitare violentemente la bacchetta magi-

ca bofonchiando terribili incantesimi da sotto la folta barba bianca.
"Ehi, cosa state facendo?" esclami, improvvisamente allarmato.
"Ti sto rispedendo indietro!" esclama Merlino, furioso. "Rivoglio i miei soldi!"

Al che un rombo stranamente silenzioso ti trasporta indietro nello spazio e nel tempo al paragrafo **36**.

46

La porta (che risulta essere a senso unico, dal momento che si chiude automaticamente alle tue spalle) si apre su un corridoio che si dirige a est-ovest.

Se vai a ovest, ti ritroverai davanti ad una porta al **52**. Se vai a est, vedrai che il corridoio svolta bruscamente verso sud e termina davanti a una porta che si aprirà al **25**.

47

Non ci hai messo molto. Sei in piedi, sul lembo di terra che si trova davanti al promontorio roccioso che porta

alla torre-prigione di Grott Hoddle. La stradina ben segnata, che hai notato da lontano, da vicino sembra ancora più facilmente percorribile: è molto ben lastricata, considerato il luogo impervio in cui si trova. Si dirige dritta dritta verso ovest, prima di raggiungere la torre.

Se decidi di andare a ovest, vai al **13**. Se preferisci proseguire verso l'interno in direzione est, vai al **56**. Se desideri avanzare lungo la costa verso nord, vai al **65**. Se scegli di andare a sud, giù per la costa, vai al **36**.

48

Fino a qui, tutto bene. Sei in un corridoio piuttosto buio, che prosegue verso nord per un breve tratto prima di terminare in un trivio.

Se scegli di voltare a sinistra verso nord-ovest, vai al **54**. Se scegli di voltare a destra verso nord-est, vai al **63**. Se preferisci il corridoio nel mezzo che prosegue verso nord, vai al **73**. Se invece scegli di tornare indietro attraversando l'arcata immersa nel buio, vai all'**82**.

49

Sei entrato in una stanza di circa tre metri quadrati, con una porta nella parete ovest. Sfortunatamente, la porta non è l'unica cosa che vedi nella stanza. Al centro del pavimento lastricato vedi che un certo numero di pietre sono state rimosse, e proprio in quel punto scorgi una

grossa buca di circa un metro per due. Ad una delle due estremità qualcuno ha sistemato (che assurdità!) una pietra tombale. Se non ti trovassi in una stanza sotterranea, giureresti quasi che si tratti di una tomba vera e propria.
Una tomba aperta.
Ma dal momento che, naturalmente, non può trattarsi proprio di una tomba aperta, avanzi coraggiosamente, esitando soltanto allorché dalla tomba aperta (cioè, dalla buca profonda, perché è soltanto una buca profonda... probabilmente scavata dai minatori) fuoriescono due cadaveri in avanzato stato di decomposizione, di un bel colore verde bile. I cadaveri ti guardano, e gridano.

Il che può darti un'idea dell'aspetto orribile che hai in questi giorni, oppure può semplicemente sugge-

Appena ti vedono, i cadaveri si mettono a urlare.

rirti che ti sei imbattuto in due esemplari delle temutissime Verdi Mummie Ululanti, spesso ingaggiate dagli stregoni per fare la guardia agli oggetti preziosi o all'oro. Ogni mummia possiede 25 PUNTI DI VITA, e colpisce con un 5 o più. Se una delle due mummie fa 12, esse si esibiranno in un ululato che ti stritolerà il cervello e ti spedirà, ormai completamente sordo, dritto filato al **14**. Se sopravvivi allo scontro, vai al **37**. Altrimenti, puoi recuperare le forze al **14**.

50

Interessante. Una sezione del muro si è spostata all'indietro - una scena simile a quelle che si vedevano nei vecchi film dell'orrore - rivelando un corridoio che porta verso ovest.

Se decidi di imboccare il corridoio, vai al **67**. Se preferisci lasciar perdere il corridoio, puoi sempre esaminare più da vicino i ritratti al **21**, oppure contemplare i quadri a soggetto sepolcrale al **27**, oppure cercare delle porte segrete lungo la parete che si trova alla tua destra al **38**, o ancora puoi dare un'occhiata alla serie di archi immersi nell'oscurità al **69**.

51

Esiti per qualche istante. Al di sopra della maniglia vedi un battacchio di ferro lavorato, rappresentante una gotica maschera grottesca.

Vuoi bussare alla porta all'**11**, o preferisci semplicemente provare con la maniglia al **30**?

52

Apri la porta ed entri. Senti i tuoi stivali scricchiolare mentre calpesti dei pezzetti di osso sminuzzati, sparsi su tutto il pavimento. Ti ritrovi in una sala esagonale, dal soffitto altissimo e con il pavimento e le pareti lastricate in pietra. La stanza è molto asciutta, coperta di muffa e muta come una tomba (assai appropriato). Nella parete nord vedi una doppia porta.

Puoi (sperabilmente) aprire la porta al **6**. Ma in posti del genere non sarebbe forse fuori luogo cercare dei passaggi segreti, cosa che potrai fare al **12**.

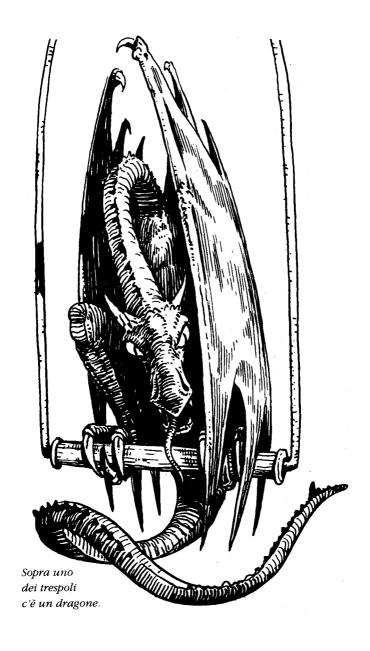
53

Il passaggio segreto termina davanti ad una porta che conduce in un secondo passaggio che corre in direzione nord-sud. Dalla parte sud intravedi il leggero baluginio di una pallida luce, mentre verso nord il passaggio termina bruscamente davanti ad una parete, nella quale, comunque, è fissata una levetta.

Che puoi, ovviamente, sentirti tentato di tirare. Se decidi di farlo, vai al **44**. Se preferisci scoprire cosa sia il leggero baluginio di pallida luce, procedi verso sud fino all'**8**.

54

La sala in cui ti trovi è vasta e quadrata, e misura all'incirca dieci metri quadrati. Al centro della parete

Sopra uno dei trespoli c'è un dragone.

ovest c'è una porta, e ce n'è un'altra all'estremità nord della parete est, ed altre due alle estremità est e ovest della parete sud. La stanza è completamente vuota, tranne per una piccola montagnola di una sostanza scura e simile a polvere che si trova al centro del pavimento.

Se decidi di esaminare da vicino la montagnola, vai al **70**. La porta nella parete ovest si apre al **57**, mentre potrai aprire quella nella parete est al **61**. La porta est nella parete sud porta al **48**, mentre la porta ovest della stessa parete porta al **75**.

55

Beh, almeno non si tratta di un'altra stanza di tre metri per tre: questa qui è infatti molto più grande, e completamente vuota, eccezion fatta per degli affari che pendono dal soffitto e che sembrano apparentemente dei trespoli per pappagallini giganti, e per una porta nella parete nord.
È proprio la porta a catturare la tua attenzione, dal momento che sopra lo stipite vedi un cartello con un avviso ben in vista:

STANZA DEL TESORO DI GROTT
NON ENTRARE!
L'UOMO CHE OLTREPASSERÀ QUESTA SOGLIA,
VERRÀ DIVORATO

Ce l'hai fatta, Pip! Hai trovato la Stanza del Tesoro! Dietro a quella porta troverai oro e ricchezze al di là di ogni tua più folle aspettativa! Ti precipiti in avanti in un

impeto di incontenibile entusiasmo, dimenticandoti di controllare quegli stupidi aggeggi a forma di trespolo...

Un gran peccato, Pip, perché su uno dei trespoli stava comodamente appollaiato un dragone. La creatura possiede ben 45 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 o più, e procura la bellezza di +3 punti di danno. E, quel che è peggio, con un 10 o più farà fuoriuscire dalle narici una lingua di fuoco che ti procurerà +10 punti di danno. Ci sono buone probabilità che tu finisca dritto dritto al **14**, ma se riesci a sopravvivere puoi andare al **39**.

56

Il terreno sotto i tuoi piedi è vagamente molliccio e un po' umidastro, ma almeno non sei più nel mezzo di quella desolante distesa tutta roccia e pietrisco. Quanto alla vegetazione, da un po' di tempo si è fatta decisamente lussureggiante. In effetti, potremmo dire addirittura tropicale.

Mi chiedo: che ne sarà stato della strada?

La vita è piena zeppa di domande senza risposta, Pip. E mentre rifletti sul problema, gioca un dado. Se ottieni un 1, un 2 o un 3, vai al **19**. Se invece ottieni un 4, un 5 o un 6, vai al **31**.

57

La porta si apre su un corridoio che compie tutta una serie di giravolte, per poi terminare davanti ad un'altra porta, chiusa, ma non a chiave.

E che ti condurrà al **23**.

58

Sei entrato in una galleria lunga e debolmente illuminata che prosegue in direzione nord-sud. Lungo la parete di destra sono appesi sette dipinti a figura intera e a grandezza naturale, che ritraggono quelli che all'apparenza sembrano nani giganti. Lungo la parete di sinistra ci sono altri quadri di antica fattura che rappresentano tombe e cimiteri. All'estremità nord della galleria scorgi una serie di archi immersi nell'oscurità, oltre ai quali non riesci a vedere nulla.

Se desideri esaminare da vicino i ritratti, vai al **21**. Se invece preferisci perderti nella contemplazione dei dipinti di soggetto sepolcrale, vai al **27**. Puoi anche cercare delle porte segrete lungo la parete di destra al **38**, o lungo la parete di sinistra al **50**. Se invece hai voglia di dare un'occhiata alla serie di archi immersi nell'oscurità, vai al **69**.

59

Questo corridoio è proprio umido! Una cosa singolare, considerando il luogo, ma c'è decisamente molta umidità. Il passaggio va in direzione nord-sud.

E si apre a nord in una sala al **76**. Oppure puoi oltrepassare la porta verso sud-est al **54**.

60

Beh, questo è precisamente il posto in cui *sembrava* ci fosse la torre-prigione. Ti trovi esattamente sull'estremità del promontorio, circondato su tre lati dal mare in tempesta, ma non c'è nemmeno l'ombra di una costruzione, e nemmeno una misera traccia della stradina ben segnata. Scruti i dintorni con maggior attenzione: tuttavia, anche se si trattasse di una di quelle magie che rendono le cose invisibili, una torre-prigione di quelle dimensioni non potrebbe passare inosservata, neanche se fosse invisibile. C'è solo un'unica soluzione: tutto quest'affare è proprio roba da matti.

Roba da matti o no, faresti meglio a tornare sui tuoi passi fino al **47** per riconsiderare le tue possibilità di scelta.

61

Kertunk!
È il rumore di una maledettissima trappola a molla con lancia, Pip. Nell'istante in cui apri la porta, una lancia affilata scatta da un meccanismo nascosto e ti trapassa da parte a parte. Anche la porta, ovviamente, è una trappola: dietro la porta, infatti, era sistemata la trappo-

la, e dietro alla trappola c'è una solida parete di roccia inaccessibile.
Rimani a fissare la lancia, che, al momento, ti sembra quasi finta, appiccicata alla pancia e alla schiena.

> Finché rimani impalato a fissarla con preoccupazione, tutto bene. Ma quando ti decidi a strappartela di dosso (cosa che dovrai fare in fretta, se vuoi continuare questa avventura), scopri di aver perso ben due giocate di dadi di PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se invece sopravvivi, puoi tornare al **54** e scegliere un altro percorso.

62

Criiiiiick! Appena la tocchi, la porta si socchiude con un lento cigolio. Ti fermi ad estrarre dal fodero EJ, e poi, in un impeto di audacia, spalanchi la porta e balzi in avanti...
Finendo tra le braccia di uno scheletro!
Kack! Slash! Cut! Thrust! Stab! Kick! Gouge! Con riflessi più veloci della luce, tra un scintillio di lame e un tintinnio di dadi, scatti in posizione d'attacco. Poi abbassi la spada e metti da parte i dadi, essendoti accorto d'un tratto che quello non è uno scheletro *animato*, ma che si tratta semplicemente dei resti di qualche altro avventuriero che da tempo deve aver concluso le sue coraggiose imprese al **14**. A quanto sembra, quelle povere ossa sono state appese proprio dietro alla porta a mo' di spauracchio.
Ti spingi più avanti, e senti gli stivali scricchiolare mentre calpestano i pezzetti di ossa sminuzzati sparsi

Finisci in braccio ad uno scheletro.

su tutto il pavimento. Ti trovi in una sala esagonale, con soffitti molto alti e pavimento e pareti lastricati di pietra. L'aria è stantia, ammuffita, e c'è un silenzio di tomba (molto appropriato). Nella parete nord vedi una doppia porta.

Puoi (almeno si spera) aprire la porta al **6**. Ma in posti come questo non sarebbe una cattiva idea cercare dei passaggi segreti, cosa che puoi fare al **12**.

63

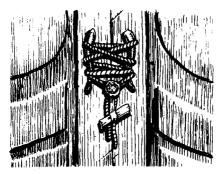
Il corridoio si dirige verso nord-est per un tratto piuttosto lungo, poi svolta verso est. Poco oltre la curva riesci a vedere una porta. Tra te e la porta riesci a vedere un bel lucertolone.

Che deve avere seguito una dieta piuttosto nutriente, dal momento che è alto più di un metro e mezzo. Non ti sta attaccando, il che significa che puoi tornare sano e salvo al **48** per scegliere un altro percorso. Ma se vuoi continuare per questa strada, è meglio che tu sappia che questo animalaccio troppo cresciuto possiede 35 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 e azzanna procurandoti +2 punti di danno. Il vero problema con questo lucertolone è la sua lingua, la quale saetta in avanti con un 3, un 6, un 9, o con un 12, e ti tiene immobile per uno scontro impedendoti di combattere. Se finisci anche tu col diventare parte della sostanziosa dieta del lucertolone, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi continuare ad est oltrepassando la porta al **78**.

64

Che vista mozzafiato! Che incredibile sfoggio di ricchezza! Che abbacinante cornucopia! Sei entrato in una sala talmente traboccante di tesori da farti quasi girare la testa. Bauli carichi d'oro e d'argento... scrigni pieni di gemme... cataste di avorio... pile di giade... da qualsiasi parte si volti il tuo sguardo, non vedi che ricchezze sufficienti a pagare il riscatto di un sovrano. Ci siamo, Pip. Ce n'è abbastanza per far felice Merlino e per assicurare un bel gruzzoletto anche a te (facciamo qualche centinaio di bilioni) con cui vivere tranquillo per il resto dei tuoi giorni. E c'è persino un robusto carro d'oro in un angolo per renderti agevole il trasporto del bottino.
E, cosa ben più importante, ce l'hai fatta ancora una volta. La tua abilità, il tuo coraggio e la tua intelligenza hanno saputo sconfiggere ogni avversario e condurti a destinazione. Ora devi solamente ammucchiare su quel carro quanta più roba possibile e tornare lentamente nell'uovo di rok in cui abita Merlino.

Per determinare il valore del bottino che riuscirai a stipare sul carro d'oro, gioca due dadi per dieci volte e somma i punti che ottieni. Ora moltiplica il risultato per un milione, aggiungi 500.000 come valore del carro stesso, e il numero finale che otterrai corrisponderà al valore del gruzzolo di pezzi d'oro che sei riuscito a mettere insieme. Vedi una porta seminascosta nella parete ovest, che si apre su un tunnel il quale ti porta immediatamente all'esterno. Da qui, puoi trasportare il carro direttamente al **45**, dove

Merlino sta aspettando per riversare tutta la sua profonda gratitudine sulle tue meritevolissime spalle.

65

Non sembra affatto un posticino ameno, Pip. La strada a nord si inoltra in una foresta tenebrosa.

Se ti senti in vena di entrare nella foresta tenebrosa, allora, per tutti i diavoli, continua verso nord fino al **9**. Altrimenti, puoi ancora tornare sui tuoi passi fino al **47**.

66

Ho paura che i tuoi guai non siano ancora finiti, Pip. Hai respirato quel gas, e il tutto ti costa ben 15 PUNTI DI VITA per danni ai polmoni. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se riesci a sopravvivere, puoi risalire al **43**, oppure proseguire oltre la porta al **49**.

67

Il corridoio continua verso est per qualche metro...

... prima di depositarti al **23**.

68

Rimetti velocemente la leva nell'esatta posizione in cui l'avevi trovata.
"Credo che non servirà a un bel niente" senti sussurrare EJ nell'oscurità.

Potrebbe anche avere ragione. Ma potresti anche avere un colpo di fortuna. Gioca due dadi e segna il risultato. Ora giocali di nuovo. Se il risultato della seconda giocata è più alto di quello della prima, vai al **74**. In caso contrario, vai all' **86**.

69

Strano.
"Strano cosa?" chiede EJ, che forse ha preso lezioni di tecnica di lettura del pensiero da Merlino.
"Stai zitta, EJ... sto cercando di pensare".
In realtà, stai cercando di non preoccuparti troppo. Benché tu stia reggendo ben alta una lanterna, l'arcata è ancora immersa nel buio. C'è qualche cosa, qui dentro, che sembra assorbire la luce. Ma di qualunque cosa si tratti, non riesci a vedere assolutamente niente.

Il problema qui è se te la senti di ATTRAVERSARE la serie di archi, cosa che potrai fare al **48**. In alternativa, dal momento che non c'è anima viva che possa vederti indietreggiare per la paura, puoi esaminare i ritratti più da vicino al **21**, oppure puoi perderti nella contemplazione dei quadri a soggetto sepolcrale al **27**. Puoi anche cercare delle porte segrete nella parete di destra al **38**, e nella parete di sinistra al **50**.

70

Questa robaccia fa proprio schifo, Pip. Infatti, la montagnola sembra fatta di cadaveri spiaccicati di migliaia (milioni, forse) di insetti.

Schifo o meno, un avventuriero del tuo calibro potrebbe ben prendere il coraggio a quattro mani, tapparsi il naso e frugare nella montagnola, nel caso nascondesse qualcosa di importante. Se vuoi, puoi farlo al **79**. Se preferisci di no, la porta nella parete ovest si apre al **57**. Puoi aprire la porta nella parete est al **61**, mentre la porta est nella parete sud ti porterà al **48**, mentre quella ovest della stessa parete al **75**.

71

Questo, una volta, doveva essere un posticino pittoresco, ma adesso è tutto sottosopra. Il cottage - o meglio, quel che resta del cottage - si trova in una radura in mezzo alla foresta. Dovrai farti faticosamente strada attraverso un fitto intrico di cespugli per raggiungere i resti della casetta, ma ne vale veramente la pena? Parte del tetto di paglia è crollato, la porta di legno è completamente marcia e scardinata, e non è rimasta intera una sola finestra.

A te decidere. Se vuoi farti strada nella vegetazione e raggiungere la casa in rovina, gioca due dadi e moltiplica per due il numero che hai ottenuto: il risultato finale corrisponderà ai PUNTI DI VITA che

perderai nell'attraversare quei maledetti arbusti pieni di spine. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se invece sopravvivi, puoi ispezionare il cottage all'**83**. Naturalmente, puoi anche tornare sui tuoi passi, al **9**, senza dover affrontare i rischi dei cespugli pieni di spine.

Il cottage è piuttosto malridotto.

72

Yuhuu! Ne hai trovata una, proprio in mezzo alla parete sud della sala. La porta si apre su di un corridoio che prosegue in direzione sud per una trentina di metri e termina davanti a una porta.

Che puoi tentare di aprire al **46**, o che puoi decidere di ignorare per ritornare nella sala che hai appena lasciato al **23**.

73

Avanzi coraggiosamente fino a quando non cadi in una buca profonda.
"Perché non guardi dove metti i piedi?" ti chiede EJ in tono irritato, mentre ti rimetti in piedi per considerare i danni subiti.

Che potrebbero rivelarsi di considerevole entità, se non proprio letali. La sola caduta ti costerà una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. Gli aculei che si trovano sul fondo della buca ti costeranno un'altra doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. Il veleno che si trova sulla punta degli aculei ti costerà

...e cadi in una trappola!

un'ulteriore doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se invece riesci a sopravvivere, scoprirai che il corridoio al di là della buca è a fondo cieco, il che ti lascia un'unica possibilità: quella di trascinarti tutto dolorante al **48** per prendere in considerazione altre possibilità.

74

Aha! Visto? Il lastrone di pietra sta scivolando all'indietro! Deve proprio trattarsi della peggior trappola esistente al mondo; quindi, dal momento che non è mai bene approfittare troppo della fortuna, esci velocemente infilandoti nel passaggio che si è aperto. Ti ritrovi fuori, all'aria fresca che assapori con piacere e con sollievo.
Ancora una volta, hai davanti a te quattro possibili entrate alla Tomba di Grott.
La prima entrata è costituita da un largo passaggio con il pavimento lastricato che prosegue per una decina di metri prima di terminare, a quanto sembra, in un fondo cieco.
Un passaggio stretto e buio, alla fine del quale distingui a malapena una porta chiusa, costituisce il secondo accesso alla Tomba.
La terza entrata è più larga, una specie di sala con un lato aperto, all'estremità nord della quale puoi chiaramente vedere una doppia porta chiusa.
La quarta entrata, infine, è costituita da una porta che si trova sulla stessa parete rocciosa. La porta è chiusa, perciò non sai assolutamente cosa possa nascondere.

Puoi ancora tornare sui tuoi passi, e, se decidi di farlo, vai di nuovo al **47**. Altrimenti, se decidi per la

prima entrata, vai al **7**; se per la seconda, vai al **17**; per la terza al **22**, e infine, per la quarta, al **51**.

75

Questo corridoio vuoto presenta due corridoi laterali che portano verso ovest, e nel muro che li divide vedi una porta. Un'altra porta si trova nella parete est di fronte all'entrata che conduce al corridoio laterale più a sud.

Quest'ultima porta ti condurrà all' **85**. Puoi esplorare il corridoio laterale più a nord al **100**, il corridoio più a sud-ovest al **117**, e la porta nel muro di mezzo al **150**.

76

Non c'è da stupirsi se la stanza è così umida: è piena d'acqua! Vedi una porta esattamente di fronte a te, ma per raggiungerla dovrai nuotare.

Puoi naturalmente tornare indietro al **59**, ma se hai fiducia nelle tue capacità di nuotatore, gioca due dadi. Se fai da 2 a 4, vai all' **81**. Se fai da 5 a 8, vai al **92**. Se fai da 9 a 12, vai al **107**.

77

Se n'è andata! Hai percorso solo un paio di metri lungo la strada verso ovest, e la torre-prigione è scomparsa all'improvviso! Stai fissando un promontorio senza nemmeno l'ombra di una costruzione. E anche la stradina ben tracciata che stavi guardando un attimo fa è scomparsa.

Forse si tratta solamente di una specie di magia, a difesa del posto. In effetti, Merlino ti aveva detto che quel Grott era un membro della Corporazione dei Maghi, o qualcosa del genere. Può darsi che sia stato lui a lanciare in questo posto qualche incantesimo di invisibilità. Se vuoi continuare verso ovest, vai al **60**. Se preferisci riconsiderare la situazione, puoi sempre tornare al **47**.

78

Ricordi il lucertolone che hai dovuto uccidere per entrare qui dentro? Questo doveva essere il posticino dove viveva.
Con quattro amichetti.

Ogni lucertola gigante possiede 35 PUNTI DI VITA, e azzanna procurando +2 punti di danno. Le lingue scattano in avanti con un 3, un 6, un 9 o un 12, e ti costringono all'immobilità per uno scontro. Se le lucertole riescono ad ucciderti, vai al **14**. Se invece sopravvivi, puoi esplorare la stanza all'**84**.

79

Oh santa pace...! Sei rimasto intrappolato in un foglio gigante di carta moschicida. Per forza che c'erano tanti cadaveri di insetti, qui!
Ti dibatti (ronzando un pochino), ma invano. Chiunque abbia creato questa carta moschicida, ha voluto essere ben sicuro che niente e nessuno potesse staccarsene, una volta appiccicato.

Se non andando al **14**.

80

Tunk!

Apri impetuosamente le porte, e hai appena il tempo di vedere il muro di solida pietra; un attimo dopo il meccanismo in esso nascosto fa scattare in avanti una lancia che ti infilza esattamente all'altezza dell'ombelico (partendo dal presupposto che tu ne abbia uno), e fuoriesce dalla schiena in maniera allarmante, facendoti perdere ben 20 PUNTI DI VITA.
All'estremità della lancia pende un rotolo di pergamena, sul quale riesci a leggere le seguenti parole: *"Ti avevo avvertito. Firmato, Grott Hoddle"*.

Se questo inaspettato sviluppo della situazione ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi estrarre la lancia dalla pancia emettendo alte grida di dolore, dopo di che puoi voltarti, lasciare questa disgraziatissima stanza, uscire e scegliere un'altra delle entrate alla tomba al **7**, al **17** o al **51**. Oppure, puoi anche tornare sui tuoi passi fino al **47**.

81

E doveva essere una nuotatina facile facile? È stata piuttosto una via di mezzo tra una traversata in canoa e un viaggetto su un canguro volante. Ad ogni modo, hai nuotato in tondo fino a quando non ti sei ritrovato esattamente al punto di partenza.

Gioca due dadi. Se ottieni un 2, un 3 o un 4, gioca i due dadi di nuovo. Se fai da 5 a 8, vai al **92**. Se invece fai da 9 a 12, vai al **107**

82

Qualcosa non sta andando per il verso giusto. Stai camminando, ma di certo non stai uscendo. Senti un rumore rimbombarti sempre più forte nelle orecchie. Incominci a vibrare da capo a piedi. Gli atomi del tuo corpo si stanno disintegrando.

È proprio necessario continuare con questa storia? Decisamente sì.

I piedi ti stanno esplodendo. La tua testa si sta contraendo e sta esplodendo allo stesso tempo. Gli occhi ti si incrociano, la vista ti si annebbia, il mondo sta ruotando vorticosamente attorno a te, l'universo intero sta esplodendo...

Ma tutto tornerà normale ('normale' si fa per dire) al **14**.

83

Stupefacente quanto gli edifici in rovina puzzino di marcio, non è vero? Questo qui, poi, puzza in maniera eccezionale: un misto di muffa, mattoni fradici e calze sporche.
Tuttavia, dal momento che non ti sei mai preoccupato gran che di avere le mani pulite, cominci a rovistare tra i resti di un tavolo che si trova in quella che una volta doveva essere la sala da pranzo. Trovi qualcosa che assomiglia vagamente ad una vecchia chiave coperta di muffa.

In effetti assomiglia proprio ad una chiave. Ma, dopo averla pulita per benino, scopri che si tratta sì di una

chiave, ma color oro (e forse è davvero d'oro), e di forma molto particolare. Proprio il genere di cose che ti può ritornare utile in un'avventura. Forse. Comunque è tutto quel che riesci a scovare in questo posto, perciò adesso puoi soltanto tornare al **9**, fortunatamente senza graffiarti di nuovo in mezzo a quei rovi pieni di spine, i quali hanno esaurito tutte le loro energie e tutte le loro spine la prima volta che ci sei passato in mezzo.

84

È enorme, è vuota, ed è piena di sterco di lucertole giganti. Insomma non è proprio il tipo di posto che sceglieresti per ricevere degli amici. Oltre a quella che hai appena passato per entrare, non ci sono assolutamente altre porte.

Il che significa che hai solo due possibilità di scelta. Puoi tornare al **48**, oppure (yuuk!) puoi frugare tra lo sterco di lucertole giganti, per vedere se c'è nascosto qualcosa di interessante al **112**.

85

Impugna la spada, Pip! Sei appena entrato in una cripta di marmo di tre metri quadrati, e al centro della cripta si trova un catafalco, e sul catafalco si trova una bara, e dalla bara si erge una figura di un pallore mortale, con canini decisamente sporgenti e con addosso un elegante abito da sera e un mantello nero.
Sei ritto in piedi, immobile, paralizzato dal terrore, mentre gli occhi iniettati di sangue della creatura si

voltano lentamente verso di te. Le ginocchia incominciano a tremarti come gelatina, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene quando la creatura comincia a parlare. Ti volti per dartela a gambe, ma è ormai troppo tardi.

"È forse uno spettro?"
(Sussurra la creatura)
"Nella cripta intrappolato per sventura?
È forse un vampiro,
Pallido e di sangue assetato,
Con Dracula o Vlad l'Impalatore lontanamente
imparentato?
Uno spirito fors'egli pare?
Di vantarmi non mi cale,
Ma è tutto molto drammatico,
Come un Orco nell'attico...
Un fantasma può essere, ohibò,
Un fantasma può essere, oppure no.
Ma invero quest'esile creatura non è ciò che sembra.
Del Demone Poetico, dall'ingegno chiaro e bello,
essa possiede le membra".

Se queste rime spaventose ti uccidono, vai al **14**. Se riesci a sopravvivere, puoi trattenerti in piacevole conversazione con il Demone al **137**.

86

Non succede niente.
"Te l'avevo detto" dice EJ.

Sono le ultime parole che riesci a sentire, dal momento che ora sei intrappolato nell'oscurità più

profonda, senza alcuna speranza di fuga, fino a quando, in un tempo a venire, la Morte stessa non varcherà la soglia di questa stanza fatale per reclamare la tua anima al **14**.

87

Un lastrone di pietra scivola improvvisamente all'indietro emettendo un assordante stridio. Ti fai avanti e sbirci attraverso il varco. Il passaggio segreto si è aperto a circa due metri di altezza sopra una sala a forma di diamante; la parte più a nord è separata da quella più a sud da una fitta rete di cavi strettamente attorcigliati l'uno all'altro. Oltre i cavi, all'estremità nord della stanza, riesci a malapena a intravedere un piccolo altare, sul quale è appoggiata una pietra preziosa di notevoli dimensioni che emana un singolare bagliore, quasi fosse dotata di luce propria.

Ti getti a terra con agilità felina, e ti avvicini lentamente alla rete di cavi. Sono legati molto stretti, ma rannicchiandoti un po' dovresti riuscire a passarci attraverso. E se proprio non ce la fai, puoi sempre servirti di EJ, e della sua lama tagliente, affilata come quella di un rasoio.

E allora, cosa vuoi fare? Vuoi provare a passare attraverso i cavi al **103**? Oppure puoi tentare di tagliarli al **130**. Puoi anche decidere di ignorare la gemma sull'altare e ritornare all'**84** attraversando di nuovo il passaggio segreto.

88

Il corridoio va in direzione nord-sud e, sia a sud che a nord, svolta improvvisamente a est.

Se decidi di andare a nord per poi voltare a est, vai al **100**. Se invece preferisci imboccare il corridoio in direzione sud (e poi a est), vai al **117**.

89

La stanza è inondata da una misteriosa luce bluastra, i cui tremuli lampi si riflettono sui marmi delle pareti: anche se la stanza è completamente asciutta, il gioco di luci ti procura quasi la sensazione di trovarti sott'acqua. L'ambiente è anche piuttosto spazioso, stravagante, pieno di colonne: quasi un tempio, diresti, anche a giudicare dai dipinti murali che adornano le pareti est e ovest e che raffigurano uno stuolo di devoti in preghiera: un variegato gruppo di uomini, donne e bambini, tutti inchinati ad adorare una divinità con il corpo di uomo e la testa di pesce. Questa creatura, che quanto a bellezza di certo non potrebbe competere con Robert Redford, tiene in mano un bastoncino nero.
Distrai lo sguardo dalle pitture murali e ti getti intorno rapide occhiate per ispezionare il resto del tempio. Alla fine delle due file parallele di colonne vedi una tenda

di garza fine. Benché sottile, la tenda nasconde la parte più a nord della sala.
Davanti alla tenda si trova un piccolo baule di legno, chiuso.

Se vuoi correre il rischio di sollevare la tenda per vedere cosa c'è dietro, vai al **99**. Se invece vuoi esaminare più da vicino i dipinti murali, vai al **114**. Al **133** potrai invece dare un'occhiata più attenta al bauletto. Puoi anche tentare di tornare indietro nuotando, nel qual caso devi giocare due dadi. Se ottieni un 2, un 3 o un 4, sei al punto di partenza. Se fai da 5 a 8, nuoti fino al **92**. Se fai da 9 a 12, riesci a metterti in salvo, il che ti permetterà di tornare sui tuoi passi fino al **59**.

90

La rampa di scale conduce in una stanza quadrata interamente di pietra, debolmente illuminata dalla misteriosa e onnipresente luce verdastra. Al centro della stanza distingui una figura in piedi. La tua mano scivola lentamente ad accarezzare l'elsa di EJ ma, una volta che i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità, capisci che non si tratta di un essere vivente ma di una statua di granito a grandezza naturale.
Ti avvicini per ispezionare più da vicino la statua e, mentre avanzi, noti che nella stanza, oltre alle scale che conducono al passaggio segreto e alla buca, non c'è nessun'altra via d'uscita. La sala ha le pareti e il pavimento in granito, ed anche il soffitto è costituito da grandi lastroni di granito.

È una statua a grandezza naturale, illuminata da una luce verdastra.

Vista da vicino, la statua è davvero spaventosa: leggermente rannicchiata e china in avanti, poggia su un piedistallo anch'esso di granito e guarda in basso con sguardo malignamente fisso; raffigura una creatura che una volta era un uomo, ma che ora è ridotta a poco più di un cadavere decomposto e semianimato, riccamente vestita eppure d'aspetto inequivocabilmente malvagio. Sotto i piedi della statua, calzati di sandali, c'è un piedistallo che porta incisa questa iscrizione:

GROTT HODDLE

E sotto l'iscrizione c'è una serratura. Osservi il granito con maggior attenzione e noti qualcos'altro: il piedistallo su cui poggia la statua può venir fatto ruotare, cosicché la statua può volgersi in diverse direzioni.
"Benvenuto..." mormora lentamente una voce.
Lo spavento ti fa sobbalzare all'indietro. Estrai immediatamente EJ, ma tutto rimane immobile: nella stanza non c'è assolutamente nessuno.
"Mi devo congratulare con te" continua la voce con tono tranquillo (ed ora capisci che sta uscendo dalla bocca della statua, che sembra poter comunicare grazie a qualche misterioso sortilegio). "Pochi sono stati tanto intelligenti da riuscire a trovare questa stanza. Ma che tu l'abbia trovata non è poi così importante. Il vero problema è se riuscirai mai a uscirne".
Per qualche istante nella stanza regna un silenzio mortale, rotto soltanto dai battiti del tuo cuore. Poi la voce continua: "Ci sono quattro vie per uscire da questa stanza: la rampa di scale, e altre tre ancora. Per riuscire ad aprire le altre uscite, devi soltanto inserire la chiave d'oro nella serratura e ruotare la statua nella direzione

che desideri prendere: nord, sud, oppure ovest. Ma fai attenzione. Coloro i quali hanno messo piede nella mia tomba possono non ripercorrere mai più la strada attraverso la quale sono arrivati qui..."
La voce svanisce.

Che cosa intendi fare, Pip? E che cos'è questa storia della chiave d'oro? Se ti capita di averne una con te, infilala nella serratura e fai ruotare la statua verso nord al **95**, verso sud al **102**, e verso ovest al **113**, a tua discrezione. Se non possiedi questa chiave misteriosa, puoi riattraversare il passaggio segreto e la buca al **48**, e da lì puoi cominciare a cercarla. Oppure puoi tentare di muovere la statua senza la chiave, nel qual caso vai pure al **97**.

91

La pietra preziosa è davvero molto bella, ed emette una sorta di bagliore che ti viene naturale di associare alla magia...
"O ad una maledizione!" sussurra EJ in tono arcigno.
La gemma è adagiata mollemente sopra un cuscinetto di velluto appoggiato sull'altare che - adesso lo puoi vedere - è di granito liscio e lucidissimo, adorno di incisioni e disegni curiosi.
"Faresti meglio a guardarli più attentamente, quei bassorilievi" ti consiglia EJ.
Ti chini in avanti per esaminarli. Da vicino non sembrano più figure astratte, anzi si compongono a dar vita e forma all'immagine di un avventuriero che regge una pietra preziosa... e viene morso da orribili serpenti e scorpioni!

Ti allontani da questa scena poco piacevole, e noti che il cuscinetto sul quale è appoggiata la pietra preziosa è fermato da un ago certamente avvelenato.

Se ancora desideri afferrare la gemma e scappare, vai al **101**. Se invece preferisci mettere alla prova la tua abilità e provare a togliere l'ago avvelenato dal cuscinetto, vai al **98**, dove, se riesci nel tuo intento, potrai prendere la gemma. Puoi anche decidere di lasciar perdere la gemma e ritornare al **78** passando attraverso il cunicolo.

92

Glug... glug... glug...

Come forse hai già capito, questo è il rumore che fai mentre affoghi fino al **14**.

93

Il passaggio segreto va dritto verso ovest, e conduce davanti a una porta.

Che puoi aprire al **23**.

94

Guai in vista, Pip. E l'hai capito nel momento stesso in cui hai aperto la porta, allorché ne è scaturito un fascio di luce magica. Non ti ha procurato nessun danno, ma un avventuriero della tua esperienza (per non parlare della tua intelligenza, acutezza e incredibile bellezza) riconosce all'istante il tipico lampo di luce che segnala la presenza di una magia.

La statua sta scendendo dal piedistallo.

Ti guardi attorno, e capisci immediatamente di cosa si tratta. Al centro della stanzetta in cui ti trovi vedi una statua di granito che raffigura un demone... il quale, in questo preciso momento, incomincia a scendere dal piedistallo aprendo le sue ali di granito, simili a quelle di un pipistrello. Gli occhi di granito scintillano malvagiamente mentre ti fissano.

> E questa potrebbe essere la fine di un avventuriero della tua esperienza, intelligenza, acutezza e incredibile bellezza, Pip, se non starai molto attento. Il demone di granito possiede 35 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e procura +4 punti di danno. E, peggio ancora, il fatto che sia di granito toglierà 3 punti di danno da quelli che riuscirai ad infliggergli. Se sopravvivi a questo impegnativo combattimento, vai al **104**. Altrimenti, rimettiti in sesto al **14**.

95

Con un leggero scricchiolio, una parte della parete nord scivola all'indietro e rivela un ampio passaggio lastricato in pietra che si dirige verso nord. Avanzi di qualche passo, e la parete scivola di nuovo nella sua posizione primitiva, impedendoti così di tornare indietro.
Scrolli le spalle con fatalistica rassegnazione, porti la mano all'elsa, pronto ad estrarre la fida EJ, e ti muovi verso nord deciso ad affrontare il tuo destino.

> Il quale destino, in questo preciso momento, prevede che tu giochi due dadi. Se ottieni 7 o più, vai al **105**, se ottieni meno di 7, vai al **115**.

96

Sei entrato in uno stretto cunicolo, buio e polveroso, che si dirige verso nord. Avanzi con cautela, sperando di non fare brutti incontri, dal momento che lo spazio è così esiguo che non riusciresti nemmeno ad estrarre EJ.

"Forse non dovevamo venire qui" osserva EJ. "È proprio il tipo di posto in cui si può incontrare un ragno gigante".

"Fai silenzio, EJ" ordini spazientito e per nulla impressionato dalla sua ossessione per i ragni, giganti e non.

"Bada a quel che dico" continua EJ. "Volta quell'angolo, e ti ritroverai dritto tra le fauci fameliche di un ragno gigante".

"Ma vuoi stare un po' zitta? Ho già abbastanza problemi senza che tu ti metta a blaterare di ragni e di cose del genere".

"Aspetta e vedrai" mormora EJ.

Volti l'angolo, e ti ritrovi faccia a faccia con... no, non un ragno gigante, ma con una parete completamente liscia.

Il che significa che l'unica cosa da fare è ritornare giù per il cunicolo fino all'**84** (con EJ che continua a blaterare di ragni giganti).

97

Con tua grande sorpresa, quando la spingi la statua ruota facilmente su se stessa, e con piccolo sforzo riesci a indirizzarla in qualsiasi direzione. Forse quella storia della chiave d'oro era soltanto un bluff.

O forse no. Perché nel momento in cui fai girare il piedistallo, il soffitto crolla improvvisamente, seppellendoti sotto tonnellate di granito. Puoi incominciare a scavare ed aprirti così un passaggio fino al **14**.

98

Gioca due dadi per vedere con quanta accortezza lo spillo avvelenato è stato appuntato sul cuscinetto. Ora gioca due dadi per te. Se il numero che hai ottenuto è più alto del primo, sei riuscito a togliere lo spillo dal cuscinetto, e puoi quindi prendere la gemma al **106**. Se invece hai ottenuto un numero più basso, hai qualche problemino da risolvere. Vai a vedere di cosa si tratta al **116**.

99

Oh bontà divina! Dietro alla tenda si trova un'enorme creatura con il corpo di un uomo e la testa di un pesce. In mano ha un bastoncino di legno.
(Gulp!) Indietreggi spaventato. "Salve" sorridi amichevolmente salutando con la mano sinistra (mentre fai scivolare la destra con noncuranza verso l'elsa di EJ).

"Mi dispiace di avervi disturbato, signore. Stavo proprio per andarmene..."
La creatura solleva il bastoncino nero e lo punta verso di te.
"Cerchiamo di ragionare con più calma" incominci con tono conciliante. "Voglio dire, stavo passando da queste parti, e non credo di avervi dato gran disturbo, perciò possiamo benissimo..."
Un'onda di luce bluastra erompe dall'estremità del bastoncino. Ti getti di lato con agile mossa.

E puoi anche riuscire ad evitarla. Gioca un dado. Se fai da 1 a 3, vai al **108**. Se fai da 4 a 6, vai al **118**.

100

Il corridoio si estende in direzione est-ovest: a est forma una congiunzione a T con un altro corridoio in direzione nord-sud, mentre ad ovest volta a sud.

Puoi prendere il corridoio nord-sud al **75**, mentre puoi accedere al corridoio sud del lato ovest andando all'**88**.

101

Afferri la gemma.
Ping!
Lasci cadere la gemma e ti succhi il dito: un ago avvelenato ti ha appena punto.

Non risolverai gran che succhiandoti il dito, Pip, dal momento che il veleno ti si sta propagando lentamente nel braccio, e raggiungerà presto il tuo cuore per stringerlo in una gelida morsa che non ti abbandonerà fino a quando non avrai raggiunto il paragrafo **14**.

102

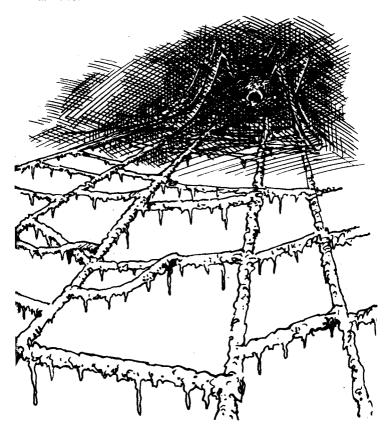
Con un leggero stridore, una parte del muro a sud scivola indietro rivelando la presenza di un largo passaggio in pietra che porta verso est. Ti inoltri nel passaggio, e immediatamente il muro scorre bloccandosi alle tue spalle, impedendoti così di tornare indietro. Scrolli le spalle con rassegnazione, metti la mano sull'elsa, pronto ad estrarre la fida EJ, e ti incammini verso nord preparato ad incontrare il tuo destino.

Per il momento l'unica cosa che puoi fare è giocare due dadi. Se fai 7 o più, vai al **109**. Se fai meno di 7, vai al **119**.

103

Sei in trappola!
Tocchi i cavi, e immediatamente rimani appiccicato. La colla con cui sono ricoperti è la più resistente che mai ti sia capitato di vedere. (E la più puzzolente, anche.) Mentre ti dibatti furiosamente nel tentativo di liberarti, percepisci una vibrazione nei cavi, e ti sembra che abbia origine nell'oscurità sopra la tua testa.
"Oh, oh" esclama EJ, contorcendosi nella tua mano per puntare verso l'alto.
Volgi lo sguardo all'insù e vedi un ragno di dimensioni gigantesche scendere verso di te, con gli occhi iniettati di sangue che scintillano voracemente. Non è difficile intuire quali siano le sue intenzioni.

Quella orribile creatura ha proprio l'aspetto di una veloce scorciatoia per il **14**, Pip. Ma almeno puoi cercare di opporre qualche resistenza. Il ragno possiede ben 55 PUNTI DI VITA, e ti strappa +3 PUNTI DI VITA con un 5 o più. Ma quel che è molto peggio è che la posizione in cui sei rimasto intrappolato - e la ben nota avversione di EJ per i ragni - fanno sì che tu debba fare almeno 6 per poter colpire, e anche in quel caso infliggerai all'orribile creatura soltanto +1 punti di danno. E infine, nel caso tu pensassi di cavartela a buon mercato, sappi che con un 12 il ragno ti inietterà un veleno che ti paralizzerà

abbastanza a lungo da permettergli di strapparti la testa con un morso. Una circostanza che, senza alcun dubbio, ti spedisce al **14**. Se sopravvivi a questo spiacevole incontro, vai al **124**. Altrimenti, sai dove andare.

Ti sta attaccando un ragno gigante!

104

Ti fai strada in mezzo a massi di granito frantumati per ispezionare quella che all'apparenza sembra una stanza vuota, senza altre uscite se non quella da cui sei entrato. Poi ti coglie un'ispirazione, e incominci ad esaminare il pavimento di pietra.
E infatti sotto il posto dove si trovava la statua del demone, che hai appena frantumato, si trova una botola nascosta! La spalanchi di slancio, e scopri una rampa di scalini che scendono nell'oscurità.

Puoi scendere gli scalini al **120**, oppure, se vuoi, puoi tornare al Tempio del Pesce passando attraverso la porta segreta. In questo caso, potrai: rischiare di tirare di nuovo le tende al **99**; osservare più da vicino i disegni murali al **114**; ispezionare il baule al **133**. Puoi anche tentare di tornare indietro nuotando, nel qual caso devi giocare due dadi: se ottieni un 2, un 3 o un 4, sei nuovamente al punto di partenza. Se fai da 5 a 8, nuota fino al **92**. Se fai da 9 a 12, sei in salvo, e potrai così ritornare al **59**.

105

Yup! Una gigantesca sfera infuocata sta rotolando giù per il corridoio verso di te!
Naturalmente la riconosci all'istante. È proprio il tipo di sfera infuocata, gigantesca e magica, che hai visto altre volte nelle tue precedenti avventure. Non manca mai il bersaglio e procura la bellezza di 75 punti di danno.

Se rimani ucciso (e non vedo proprio come potresti sopravvivere), vai al **14**. Se in qualche modo sei

riuscito a renderti immune alle sfere infuocate, puoi continuare al **115**.

106

Che magnifica sensazione! È come una pozione risanante, solo molto più piacevole. Un'energia magica e verdastra scorre attraverso il tuo corpo. Ti senti in piena forma, pieno di vita, di forza e di energia, e molto più reattivo. I colori ti sembrano più intensi, e i suoni più chiari.

E prima di metterti a comporre versi sulle bellezze della natura, sappi che sono successe tre cose importanti. La prima è che sei diventato immune al veleno, e che lo resterai per tutto il resto di questa avventura (mentre l'effetto del veleno penetrato nel tuo sangue quando hai raccolto la gemma si è ormai esaurito); la seconda è che sei diventato completamente immune alle sfere di fuoco; e la terza è che la tua pelle ha assunto una leggera tonalità verdastra e che ti sono spuntati un paio di baffetti stile Magnum (un piccolo prezzo da pagare per i due benefici che hai appena ottenuto). Ora puoi tornare all'**84** strisciando lungo il cunicolo.

107

Ti sei accorto (dal momento che sei riuscito a nuotare) che sott'acqua ci sono degli scalini, i quali, se ti serviranno a raggiungere la porta del muro a nord, di certo non ti aiuteranno ad aprirla, dal momento che è completamente incastrata: l'acqua infatti ha gonfiato il legno.

Potresti tornare indietro nuotando. (Gioca due dadi. Se fai da 2 a 4, ti ritrovi al punto di partenza. Se fai da 5 a 8, nuota fino al **92**. Se fai da 9 a 12, sei riuscito a tornare indietro a nuoto e puoi ritornare al **59**.) Ma se invece decidi di abbattere la porta con la forza bruta, gioca due dadi uno alla volta. Se il numero che ottieni con il secondo dado è inferiore a quello che hai ottenuto con il primo, vuol dire che sei troppo esausto per riuscire ad abbattere la porta, e devi provare a tornare indietro a nuoto. Se invece con il secondo dado ottieni un numero più alto, la porta si abbatte sotto i tuoi colpi con un frastuono che sveglierebbe anche i morti... o chiunque altro ti stia aspettando all'**89**.

108

L'onda ti investe; e, anche se sai che non è altro che luce, hai proprio l'impressione di essere stato sommerso da un'ondata d'acqua. Nuoti freneticamente per salire a galla...

Ma invano. Quando smetti di affogare, puoi andare pure al **14**.

109

Santi numi! Un fascio di luce scende crepitando verso di te!

E chissà quanta ce n'è più avanti. Gioca due dadi per scoprire quanti fasci di luce ti stanno per venire addosso. (Ogni numero superiore al 10 vale come un semplice 1, dal momento che, come capirai

immediatamente, si tratta di magiche Lingue di Fuoco.) Per ogni fascio che ti colpisce perdi 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi continuare la tua avventura al **119**.

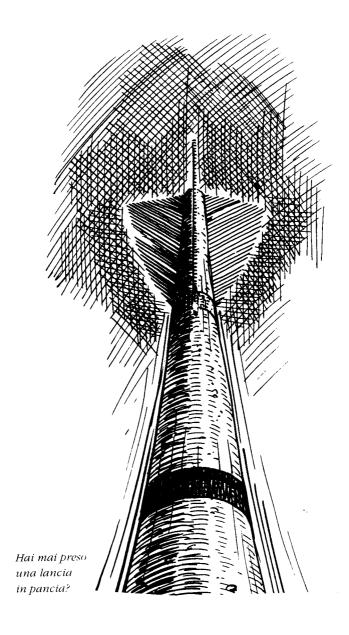
110

Nulla. Nient'altro che immondizia, qui.

Lascia perdere questo posto, e prosegui lungo il corridoio al **134**.

111

Il Granchio possiede 33 PUNTI DI VITA e ti stringe fra le sue chele con un 5 o più, procurando +1 punti di danno. La sua robusta corazza toglie 4 punti di danno da quelli che riesci a infliggergli ad ogni scontro. Il problema è che, con un 10 o più, il Granchio ti inietterà il suo veleno, che, una volta entrato in circolazione nel sangue, ti toglierà 3 PUNTI DI VITA in più ad ogni scontro, oltre a quelli che comunque riuscirà ad infliggerti; anche a combattimento finito, il veleno conserverà il suo effetto negativo in ogni paragrafo, fino a quando o morirai, o prenderai tre dosi di Pozione Risanante. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se riesci a sopravvivere, raccogli i 1.500 pezzi d'oro e decidi la tua prossima mossa. Se vuoi rischiare di sollevare la tenda, vai al **99**. Se preferisci osservare più da vicino i dipinti murali, vai al **114**. Puoi anche scegliere di tornare indietro nuotando, nel qual caso devi giocare due dadi. Se fai da 2 a 4, sei al punto di partenza. Da 5 a 8 puoi

*Hai mai preso
una lancia
in pancia?*

nuotare fino al **92**. Da 9 a 12 puoi tornare indietro sano e salvo fino al **59**.

112

Certe volte ti vengono in mente delle idee proprio disgustose, Pip. In pochi attimi affondi in quella robaccia e incominci a puzzare come un caprone. Inutile dirlo, non trovi assolutamente niente di interessante tra lo sterco dei lucertoloni giganti, tranne che sterco di lucertoloni giganti.

Qualcosa di buono c'è, comunque. Ora puzzi talmente, che per i prossimi tre combattimenti i tuoi nemici verranno sopraffatti dalla nausea, e tu potrai sottrarre 3 punti da tutti i punti di danno che ti verranno inferti. Ora torna all'**84** a riconsiderare le tue possibilità di scelta.

113

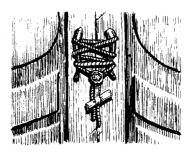
Kersplunk!
C'è una freccia conficcata sulla punta del tuo naso!
Te la togli e la esamini con attenzione. Sembra proprio una di quelle frecce create da un incantesimo Fr.A.P.

E procura lo stesso punteggio di danno (cioè 10). Se rimani ucciso, vai al **14**. In caso contrario, puoi proseguire lungo il corridoio al **121**.

114

Guardi più da vicino e constati che le persone raffigurate nei dipinti hanno tutte un'espressione terrorizzata. Scorri i quadri con lo sguardo e capisci il perché: in uno

dei dipinti il vecchio Fishbonce sta puntando il suo bastoncino contro un atterrito seguace. Dall'estremità del bastoncino scaturisce un'onda magnetica che sta per avvolgere nelle sue spire il poveretto.

Certo tutta la scena è un po' enfatica, ma ciò nonostante preferiresti evitare un incontro con quella cosa metà pesce e metà uomo. Ora smettila di contemplare i dipinti e torna all'**89** per scegliere un altro percorso.

115

Yup! C'è un'enorme sfera infuocata che rotola giù per il corridoio verso di te!
Naturalmente la riconosci all'istante: si tratta dello stesso tipo di sfere infuocate che hai già visto tante volte nel corso delle tue precedenti avventure. Non mancano mai il bersaglio e procurano invariabilmente 75 punti di danno... sempre che l'incantesimo che le ha prodotte sia stato fatto nella maniera giusta. Ma l'incantesimo che ha generato questa sfera di fuoco non sembra troppo efficace, dal momento che la sfera ha cominciato a emanare strani rumori e ad estinguersi lentamente.

Forse c'è qualcosa da imparare da questa vicenda, Pip. Ma nel frattempo sei arrivato ad un bivio dal quale si dipartono due corridoi, uno dei quali prosegue verso nord-ovest fino al **123**, e l'altro verso nord-est fino al **131**.

116

Yiiiik! Sei stato avvelenato! Gridi! Ululi! Ti afferri la gola! Ti sembra che un liquido infuocato ti stia scorrendo nelle vene, una corruzione che ti inaridisce tutto il corpo e in breve ti penetrerà nel cuore.

Ci vorrà un po' di tempo prima che ti arrivi al cuore, se tu solo la smettessi di fare tutte quelle scene! L'effetto del veleno è tale che riuscirà a toglierti 10 PUNTI DI VITA ogni volta che arriverai in un nuovo paragrafo; questo finché o morirai o riuscirai a trovare una cura adeguata. Una cura potresti anche averla a portata di mano, se possiedi TRE dosi di Pozione Risanante, che funzionerà indipendentemente dalla giocata dei dadi. Se decidi di prendere ora la Pozione Risanante, non perderai nessun PUNTO DI VITA. Se decidi di non prenderla, o preferisci aspettare prima di prenderla, perderai 10 PUNTI DI VITA quando andrai al **106** a prendere la pietra preziosa.

117

Il corridoio va in direzione est-ovest, e si congiunge a est con un corridoio nord-sud, e ad ovest con un altro corridoio che volta verso nord.

Una scarica di energia sta per colpirti!

Se decidi di imboccare il corridoio in direzione ovest, vai all'**88**; se invece preferisci andare a est, vai al **75**.

118

L'onda ti oltrepassa sulla destra senza recarti danno alcuno. Ti getti a terra con agile mossa e, mentre ti rialzi, estrai rapidamente dal fodero la fida EJ mettendoti in guardia.
"Se cerchi guerra, guerra avrai, Muso di Pesce!" sibili.

E su questa aspra nota, il combattimento ha inizio. Muso di Pesce è un duro, e possiede ben 50 PUNTI DI VITA. Colpisce con un 5, ma procura solo i punti di danno indicati dai dadi. Ma se fa 9 o più, userà contro di te quel suo maledetto bastoncino che ti farà morire affogato all'istante. La notizia buona è che, se non sarà riuscito ad usare il bastoncino entro i primi tre scontri, non lo potrà più usare. Se Muso di Pesce ti uccide, vai al **14**. Se invece sopravvivi, c'è qualche piacevole sorpresa per te al **125**.

119

Santo cielo! Un fascio di luce scende crepitando giù per il corridoio verso di te! Non hai nessuna possibilità di tuffarti di lato per scansarlo, ma proprio nel momento in cui si inarca verso di te e sta per colpirti al petto, il fascio di luce emana un flebile crepitio e cade a terra spegnendosi.

Evidentemente qualcuno non ha preparato l'incantesimo nella maniera giusta. Interessante. Ma ora hai un altro problema da risolvere: sei arrivato ad un

bivio da dove un corridoio si dirige verso sud-ovest fino al **138**, ed un altro si dirige a sud-est fino al **144**.

120

La rampa di scalini scende in un corridoio stretto, buio ed estremamente umido, che prosegue in direzione sud. Ti inoltri nel corridoio fino a quando non vedi una porta scardinata nella parete est. Entri in quello che, dopo una rapida occhiata, constati essere una sorta di magazzino, che qualcuno, in un lontano passato, ha evidentemente saccheggiato da cima a fondo. Scrigni ridotti a pezzi, bauli, scatole e barili di ogni tipo e dimensione sono sparsi disordinatamente per tutta la stanza, la quale puzza di umido e stantio.

Il che, ovviamente, non significa che non ci possa essere qualcosa di interessante, qui dentro. Se decidi di fermarti ad esaminare la stanza, vai al **110**. Altrimenti, puoi proseguire lungo il corridoio fino al **134**.

121

Uno sviluppo della situazione davvero interessante, dal momento che non c'è nessuno, assolutamente nessuno che possa aver scagliato quella freccia. Infatti tutto quel che vedi davanti a te è un bivio dal quale si dipartono due corridoi: uno si dirige a nord-ovest e porta al **156**, e l'altro a sud-ovest e porta al **165**.

122

Interessante, Pip. E forse un po' preoccupante. Il passaggio nel quale ti trovi corre in direzione ovest-est... e scende verso ovest. Inoltre, è inondato da un pallido bagliore verdastro di origine misteriosa.

La parte est del passaggio termina davanti ad una porta, che è in realtà una porta segreta, la quale conduce in un corridoio immerso nel buio. Se scegli questa direzione, vai al **48**. La diramazione ovest del passaggio, invece, conduce ad una rampa di scalini di pietra che scende nell'oscurità e ti conduce al **90**.

123

Il corridoio procede verso nord-ovest per circa 15 metri prima di voltare verso nord e terminare davanti ad una solida porta di legno.

Arrivi davanti alla porta e tendi l'orecchio, ma non senti assolutamente niente. Giri lentamente la maniglia, e la porta si apre silenziosamente. Entri, e ti ritrovi in una sala molto lunga e molto stretta che si dirige verso est-ovest. Nella parete nord della sala ci sono tre porte,

e proprio di fronte a ciascuna di esse ci sono tre bare chiuse.
Con sospettosa cautela, ti inoltri nella sala. Mentre ti muovi, hai come l'impressione che da ogni tuo passo scaturisca una sorta di misterioso incantesimo, perché la sala è pervasa dagli intensi bagliori bluastri che, come ben sai, indicano inequivocabilmente la presenza di una qualche magia. Poi, improvvisamente, da sopra la tua testa senti una morbida voce sussurrare:
"Benvenuto, piccoletto dalla faccia da scemo. Senza offesa, naturalmente. Eccoti un'opportunità per mettere alla prova quel tuo cervello di gallina. Davanti a te ci sono tre bare: sono numerate 1, 2 e 3, nel caso non sapessi contare. Ora, disgustoso vermiciattolo strabico..."
(Che tipo sgarbato! Sarà veramente un piacere ridurlo a pezzettini, quando avrai la possibilità di trovartelo davanti, faccia a faccia.)
"... il tuo problema è Trovare la Dama, o, in questo caso, Trovare la Dama Vampiro. Due bare sono vuote, il che significa che la porta alla quale fanno la guardia può essere aperta senza danno. La terza bara contiene Draculina, i canini più terribili che mai giugulare abbia potuto assaporare. Ti aiuterò rivelandoti il seguente indizio: la bara che nasconde i resti di Draculina porta il numero della prima cifra dei suoi anni, i quali corrispondono alla metà di quelli di suo fratello Dracula, i quali a loro volta corrispondono a cinquanta volte l'età del loro cuginetto, Babyzanna, che ha compiuto un anno al suo ultimo compleanno. Pensaci su, e poi scegli, cervello di gallina!"

La porta dietro alla bara numero 1 si apre al **140**; quella dietro alla bara numero 2 si apre al **148**; e quella dietro alla bara numero 3 si apre al **154**. Buona fortuna!

124

"È stato davvero sgradevole, Pip" osserva EJ (sai benissimo che è impossibile, ma giureresti che stava sudando freddo).
"Sì" mormori con voce dura, mentre contempli con occhi impazienti la grande pietra preziosa che si trova sull'altare e di cui ora potresti impossessarti. Scavalchi il corpo del ragno gigante che hai appena eliminato e ti muovi verso l'altare.
"Ehi" incomincia EJ, "sei sicuro che sia una buona idea prendere quella gemma? Voglio dire, è sopra un altare..."
"E che cosa c'entra?" chiedi prontamente.
"Beh, potrebbe essere maledetta. Oppure potrebbe essere una gemma protetta dagli Dei Superiori, il che è praticamente la stessa cosa. O potrebbe essere protetta da qualche artificio magico. Oppure potrebbe essere una trappola. O anche..."

Potrebbe anche avere ragione, sebbene quelle di EJ siano tutte illazioni. Se decidi di esaminare l'altare e la gemma prima di toccarli, vai al **91**. Se invece decidi di afferrare la gemma e dartela a gambe, vai al **101**. Puoi anche decidere di lasciar perdere la gemma e tornare al **78**, sempre strisciando attraverso il cunicolo.

La creatura si scioglie in una pozza di liquido disgustoso.

125

Nel complesso la cosa è abbastanza vomitevole, Pip. Nell'attimo in cui sei riuscito a cavargli anche l'ultimo PUNTO DI VITA, Muso di Pesce ha incominciato a disintegrarsi lentamente, sciogliendosi in una pozzanghera melmosa e puzzolente. Ma, vomitevole o meno, senza esitare incominci a rimestare tra quella fanghiglia disgustosa per prendere il bastoncino nero, che, con un 9 o più, ti permetterà di far morire affogato ogni nemico, umano o umanoide che sia... anche se soltanto per i prossimi tre scontri.

Ti guardi attorno e scopri che c'è un altare dietro la tenda, sul quale si trova una statuetta di corallo raffigurante lo stesso Muso di Pesce. La statuetta ha una targhetta con incise queste parole:

FIN SQUANDRAGO, DIO DEI MERLUZZI

La statuetta deve avere un valore notevole: circa 500 pezzi d'oro, ad occhio e croce. Se decidi di prenderla, vai al **135**. Se invece preferisci lasciarla dove si trova, puoi tentare di tornare indietro a nuoto, nel qual caso devi giocare due dadi. Se ottieni un 2, un 3 o un 4, sei di nuovo al punto di partenza. Se fai da 5 a 8, nuota fino al **92**. Se invece fai da 9 a 12, riesci a tornare indietro sano e salvo fino a raggiungere il **59**.

126

Per ottenere un'Ode Funebre adatta devi creare un componimento assolutamente originale, nel quale i

primi due versi rimino tra loro, e i secondi due versi rimino tra loro, come nel (terribile) esempio tratto da *Opere del Demone Poetico*, Oxford University Press, 1985.

Ode Funebre
composta dal Demone Poetico

Possa Grott morir
Possa poi egli marcir
Fino al dì in cui verrà
Consegnato all'al di là.

Componi la tua ode e tienila con te per il resto di questa avventura, fino a quando non incontrerai Grott Hoddle; a quel punto leggila ad alta voce prima di arrischiare qualsiasi altro incantesimo o combattimento. Ora, prima di diventare completamente matto con tutta questa poesia, è meglio uscire nel corridoio al **75**.

127

Il passaggio segreto prosegue verso sud per un tratto relativamente breve prima di terminare davanti a quella che ha tutto l'aspetto di essere una parete di pietra. Dal momento che un passaggio segreto a fondo cieco non avrebbe molto senso, incominci diligentemente a tastare il muro, e nella parete ovest scopri un pannello con tre bottoni, uno rosso, uno verde e il terzo color ambra. (Sembra quasi un semaforo.) Sotto i bottoni vedi una targhetta che avvisa a chiare lettere:

È ESTREMAMENTE PERICOLOSO PREMERE IL BOTTONE SBAGLIATO

Ciò che tradizionalmente segnala pericolo, segnala pericolo.
Ciò che tradizionalmente segnala sicurezza, segnala pericolo.
Scegliete a vostro rischio e pericolo.

Mmmm. Se decidi di premere il bottone rosso, vai al **136**. Se invece decidi di premere il bottone color ambra, vai al **145**. Se infine ti risolvi per il bottone verde, vai al **157**. Se invece preferisci lasciar perdere tutta questa storia di bottoni e pericoli, scivola indietro lungo il passaggio segreto fino al **78**.

128

Il Demone diventa pallido (beh, ancora più pallido) per la rabbia. "Io non offrirei così poco neanche all'ultimo poetucolo alla moda...!" grida, prima di balzare rapido in avanti e azzannarti alla gola.

Il che, come probabilmente già sai, basta ad infliggere una ferita mortale a qualsiasi cosa che sia soltanto un po' più piccola di un dinosauro. Vai al **14**.

129

Apri la porta, e subito un lampo intensissimo ma di breve durata ti acceca temporaneamente. Barcolli in avanti, strofinandoti gli occhi...

E li riapri al **23**.

130

Sei in trappola! O per lo meno, EJ è in trappola.
Nell'istante in cui tocchi i cavi, la tua fedele spada ci rimane attaccata. Il collante che li ricopre è senza dubbio il più forte e resistente che ti sia mai capitato di vedere. Ti dibatti furiosamente per cercare di liberare la tua fedele arma, quando senti i cavi vibrare. Apparentemente la vibrazione è causata da qualcosa che si trova nell'oscurità sopra la tua testa.
"Aiuto" grida EJ, contorcendosi nella tua mano e rivolgendo la punta verso l'alto.
Segui con lo sguardo la direzione della sua lama e vedi tra i cavi un ragno gigante, che sta scendendo verso di te con fare minaccioso e con gli occhi iniettati di sangue che scintillano ferocemente.

Quella bestiaccia ha proprio l'aria di volerti spedire difilato al **14**, Pip, però puoi tentare di combatterla. Il ragno possiede 55 PUNTI DI VITA, e ti toglie +3 PUNTI DI VITA con un 5 o più. Ma quel che è peggio è che EJ è intrappolata nella rete di cavi, per non parlare del suo noto terrore per i ragni, il che significa che per colpire e procurare punti di danno al tuo nemico devi fare almeno 6. Infine (non pensavi mica che fosse finita qui?), con un 12 il ragno ti inietterà un veleno paralizzante che ti renderà immobile abbastanza a lungo da permettergli di staccarti la testa con un morso, un'eventualità che, ovviamente, ti spedisce al **14**. Se riesci a sopravvivere a questo scontro, vai al **124**. In caso contrario, sai bene dove andare.

131

Il corridoio prosegue verso nord-est per circa venti metri prima di terminare davanti ad una specie di passaggio verticale. Ti avvicini con cautela, ben sapendo quanto pericolosi possano essere posti come questo. Il passaggio, una specie di cunicolo simile a un pozzo, è circolare, ha un diametro di circa 3 metri, e continua sia verso l'alto sia verso il basso rispetto al livello in cui ti trovi. Guardi sia in su che in giù, ma non riesci a vedere assolutamente niente: il cunicolo scompare semplicemente nell'oscurità. Ti sembra invece di sentire qualche cosa: un rumore che assomiglia ad un singhiozzo sommesso e basso e che si disperde nell'oscurità del tunnel. E, a meno che non ti stia sbagliando di grosso, senti anche un odore: è appena un alito leggero, ma riconosci ugualmente l'inconfondibile profumo di ozono degli incantesimi magici.

Il problema è il seguente: entrerai nel cunicolo o no? Se decidi di saltare senza perdere tempo in inutili supposizioni, vai al **142**. Se possiedi ancora una corda, puoi tentare di calarti giù al **149**. Ad ogni modo, puoi sempre tornare al **115** e scegliere un'altra destinazione.

132

"È davvero molto gentile da parte tua chiedermelo!" esclama il Demone Poetico, arrossendo per il piacere. "Quanto pensavi di pagarmi?"

A dire la verità, non avevi affatto pensato di pagarlo, ma forse è meglio tacere questo particolare, consi-

derando il temperamento collerico del Demone. Se decidi di offrirgli 10 pezzi d'oro, vai al **128**; se pensavi a 100 pezzi d'oro, vai al **139**; se invece decidi di dargli ben 500 pezzi d'oro, vai al **155**. Se non hai neanche un soldo da dargli, o se decidi di offrirgli tutto quello che possiedi, per quanto poco sia, vai al **166**.

133

Ci sono dei soldi qui! Oro e argento, ed anche una raccolta di conchiglie e perle. Il tutto deve valere almeno 1.500 pezzi d'oro.
Sempre che tu riesca a sbarazzarti del granchio che sta facendo la guardia a tutte quelle ricchezze...

Puoi affrontare il granchio al **111**. Se invece vuoi arrischiarti a sollevare la tenda, vai pure al **99**. Se decidi di osservare con maggior attenzione i dipinti murali, vai al **114**. Puoi anche tornare indietro a nuoto, nel qual caso devi giocare due dadi. Se ottieni un 2, un 3 o un 4, sei al punto di partenza. Se fai da 5 a 8, nuota fino al **92**. Se invece fai da 9 a 12, sei sano e salvo, e puoi tornare sui tuoi passi fino al **59**.

134

Il corridoio prosegue verso sud, mentre la puzza di marcio e di umido si fa sempre più forte. Sulla parete alla tua sinistra (quella di est) noti delle macchie di muffa verdi-bluastre, che mentre prosegui diventano sempre più grandi e sempre più frequenti, fino a quando tutta la parete est non è completamente ricoperta dalla muffa. Una ventina di metri più in là vedi un'altra porta scardinata, questa volta nella parete ovest. Entri, e dopo una rapida occhiata capisci che la stanza doveva essere una volta una specie di magazzino, che qualcuno, in tempi passati, deve avere saccheggiato da cima a fondo. Scrigni rotti, bauli, scatole e barili di ogni tipo e dimensione sono sparsi per tutta la stanza, la quale puzza di marcio e di umido.

Il che, però, non significa che non ci possa essere qualcosa di interessante qui dentro. Se decidi di esaminare il posto, vai al **146**. Puoi anche provare a grattare via un po' di muffa dalla parete est per vedere di cosa si tratta al **158**. Infine, puoi semplicemente proseguire verso sud al **167**.

135

Afferri velocemente la statuetta di corallo.

Zapppp!!!

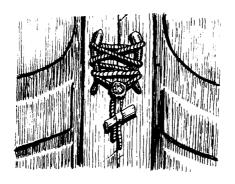
Gnnang-gnaang-ggnannnnggg!!!

Ti sta succedendo qualcosa di tremendo, Pip.

Gnnannng-gnaanngg-ggnnaanngg!!!!

Il tuo corpo si sta contorcendo per il dolore. Hai la sensazione che la testa ti stia per esplodere da un

momento all'altro. Dei suoni raccapriccianti riempiono l'aria mentre la pelle si tende fino a squarciarsi.

Questo spiacevolissimo processo di disintegrazione ti assorbirà ben 15 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, una rapida occhiata allo specchio e vedrai che ti sono cresciute un bel paio di branchie sul collo, e una bella pinna sulla schiena. Anche se ciò non aiuterà certo i tuoi progetti matrimoniali, questo imprevedibile sviluppo della situazione ha i suoi lati positivi. Infatti è chiaro che non potrai più affogare in questa avventura, qualsiasi cosa indichino i dadi, il che ti permetterà di tornare indietro a nuoto sano e salvo al **59**. Purtroppo (o forse per fortuna), ritornerai normale soltanto alla fine di questa avventura.

136

Zizzst!

Vai al **14**.

137

Ti inchini rapidamente. "Quale piacere" incominci in tono cinico e vagamente beffardo, "incontrare ancora una volta il Poeta Laureato delle Segrete, il Menestrello delle Terre Selvagge, L'Eccellente Verseggiatore di Avalon, il..."

"Oh, smetti, ti prego...!" esclama il Demone, non del tutto dispiaciuto. "Farai girare la mia nobile testa con l'eloquenza dei tuoi complimenti".

Che era esattamente quello che volevi fare, anche se certo non puoi dirglielo. Nelle avventure passate il Demone, se adulato per benino, ti è spesso stato d'aiuto. In questo momento sembra decisamente ben disposto nei tuoi confronti, e perciò continui la conversazione con le seguenti parole.

"Sir Demone, sappiate che Merlino, il mio padrone, mi ha incaricato di cercare un negromante suo collega, un certo Grott Hoddle, il quale gli deve cinquanta pezzi d'oro. Merlino mi ha assicurato che Grott è ancora vivo, ma l'unico indizio che lo riguarda e che sono riuscito a trovare fino ad ora è proprio la sua tomba; il che, mi sembra ovvio, significa che Grott è morto. Potete forse, nella vostra quasi infinita saggezza, illuminarmi a proposito?"

Il Demone sorride con aria condiscendente, quasi abbagliandoti con i suoi canini scintillanti. "Ma certo che sì!" esclama compiaciuto. "Figurati che non più di qualche ora fa stavo impegnando la mia mente nella composizione di un'ode eroica, in pentametri giambici, dedicata proprio a questo mistero. Lascia che te la legga..."

Al che il Demone tira fuori da sotto il suo voluminoso mantello un rotolo di pergamena, gli lancia una rapida occhiata, e poi declama:

> *"Quando Grott era un mocciosetto*
> *In tutte le cose più turpi prendeva gran diletto,*
> *E fu così che negli anni a seguire*
> *Crebbe ben peggiore di quanto s'era potuto intuire.*
> *Simile a una strega, dapprima,*
> *In un Lych poi si sublima,*
> *I suoi nemici, così essi dicevano,*
> *Vivo lo credevano, ma morto lo vedevano".*

"Vedi" dice il Demone, "tutto diventa estremamente semplice quando si ha la spiegazione del problema".
"Che cos'è un Lych?" chiedi curioso, dal momento che si tratta di una parola che non hai mai sentito prima.
"Un Lych è una creatura - di solito un indovino, uno stregone, un mago, un incantatore o qualcosa del genere - che si serve della magia nera per continuare ad esistere anche dopo che la sua vita naturale si è ormai esaurita" spiega il Demone. "Diventa perciò qualcosa di molto simile agli zombi, ai morti viventi, o ad altre creature del genere, tranne per il fatto che, in realtà, è riuscito a non morire mai. Il che lo rende estremamente pericoloso".
"E Grott Hoddle è pericoloso?" chiedi, con la sgradevole sensazione di conoscere già la risposta.
"È letale" risponde il Demone. "A meno che tu non sia in grado di recitare un'Ode Funebre di quattro versi quando lo incontri, tutte le tue arti magiche saranno

completamente inutili; e se lo affronti in combattimento, ad ogni scontro dovrai togliere -3 punti di danno da quelli che riuscirai ad infliggergli. Fossi in te, mi prenderei un po' di tempo e comporrei subito un'Ode Funebre".

Sembra un buon consiglio. Vuoi cimentarti nella composizone dell'Ode da solo, al **126**, o preferisci chiedere al Demone di comporla per te, al **132**?

138

Il passaggio continua verso sud per qualche metro, ma tu ti accorgi subito di uno strano particolare: poco più avanti una lastra di pietra arenaria rossastra è stata sistemata sul pavimento del corridoio. La lastra è larga quanto il corridoio stesso, e se non te ne fossi accorto in tempo, l'avresti certamente calpestata. Per fortuna, se vuoi, puoi scavalcarla d'un balzo senza alcuna difficoltà.

Ma vuoi farlo davvero? Se decidi di saltare oltre la lastra di pietra arenaria, vai al **147**. Se invece prefe-

risci rischiare e camminarci sopra, vai al **159**.

139

"Un'offerta degna di considerazione" osserva il Demone. "Per questa cifra sono disposto a comporre le prime due righe. Tu scriverai le altre due da solo. Ora, fammi pensare..."
Incomincia a passeggiare avanti e indietro, in cerca di ispirazione. Poi, quando la Musa visita il suo animo, improvvisa con magnificenza.

Ode Funebre
scritta da Pip e il Demone Poetico
(Non necessariamente in ordine di importanza o di talento poetico)

Un consiglio da dare:
Grott Hoddle non coccolare

....

....

"Ecco" dice il Demone. "Finiscila tu".

Finisci dunque l'ode, scrivila e tienila con te per il resto di questa avventura, fino a quando non incontrerai Grott Hoddle. A quel punto, leggila ad alta voce prima di impiegare qualsiasi tipo di magia o di iniziare il combattimento. Ora è meglio uscire nel corridoio e tornare al **75** prima che questa indigestione di versi poetici ti faccia impazzire del tutto.

140

Ti muovi verso la porta, il coperchio della bara si apre di scatto, rivelando...
Niente! Una bara vuota.

Il che ti permette di aprire la porta senza correre alcun rischio ed entrare nella sala al **129**.

141

Santi numi, è un magazzino pieno d'aglio! Non c'è da sorprendersi che Draculina fosse così ansiosa di non farti entrare qui dentro! Trecce di aglio pendono dalle travi del soffitto a formare una specie di cortina che rende praticamente impossibile vedere cos'altro ci sia nella stanza. Non che questo ti preoccupi, naturalmente, dal momento che, con tutto quell'aglio, le probabilità di venire attaccati da un vampiro sono davvero molto scarse.

Ma non potresti dire lo stesso riguardo alle possibilità di venire attaccato da un lupo mannaro. La creatura ti balza alla gola prima che tu abbia il tempo di dire

Non ci sono vampiri nel magazzino d'aglio, ma...

"Jack Robinson" (perché poi dovresti desiderare di dire "Jack Robinson" resta un mistero). Il lupo mannaro possiede 25 PUNTI DI VITA, ti azzanna procurando +3 punti di danno, e toglie -2 punti di danno da quelli che riesci a infliggergli se non stai combattendo con una spada d'argento. Se la bestiaccia riesce ad ucciderti, vai al **14**. Se sei tu ad uccidere il lupo, vai al **151**.

142

Che divertimento.

Ma vediamo se riesci a cavartela. Gioca due dadi. Se ottieni un 7 o più, riemergi al **152**. Se ottieni meno di 7, affondi come una pietra al **14**.

143

Sei entrato in un corridoio orientato in direzione est-ovest, e che termina ad ovest davanti ad una porta segreta, e ad est di fronte a quella che ha tutta l'apparenza di essere l'entrata di una grotta naturale.

Se decidi di dirigerti ad ovest e passare oltre la porta segreta, vai al **78**. Se preferisci invece ispezionare la grotta, incamminati verso est al **153**.

144

Non ti è mai capitato uno di quei giorni in cui tutto sembra andare per il verso sbagliato, Pip? Un gruppo di vampiri vaganti sta venendo giù per il corridoio verso di te!

Gioca un dado per scoprire quanti sono i vampiri che compongono il gruppo. Ognuno di essi possiede 20 PUNTI DI VITA, ti azzanna con un 5 e procura +2 punti di danno (per non parlare del fatto che con un 12 ti paralizza per la durata di ben tre scontri). Se uccidi i vampiri (o se per caso possiedi uno spicchio d'Aglio d'Oro, che li fa scappare come la peste) vai al **160**. Altrimenti, puoi dirigerti, anche se con estrema riluttanza, al **14**.

145

Una sezione della parete scivola all'indietro, rivelando la presenza di una porta.

Che potrai aprire al **23**.

146

Niente, nient'altro che immondizia, qui dentro. E immondizia assai mal ridotta.

Lasciala perdere e prosegui lungo il corridoio al **167**.

147

Balzi agilmente oltre la lastra di pietra arenaria e atterri sul granito poco più in là.

Che si inclina, si apre, e ti lascia cadere in una fossa, facendoti perdere ben 15 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se invece sopravvivi, troverai di certo altre opportunità per farti ammazzare proseguendo lungo questo corridoio al **161**.

148

Avanzi verso la porta, e il coperchio della bara si apre di scatto, rivelando...
Una donna bellissima, sottile, pallida, con lisci capelli neri, una minigonna e (gulp!) un paio di canini che le scendono fino quasi alle caviglie.
"Bacini, bacini!" dice con tono di burla.

Si tratta senza dubbio di Draculina, e devi riuscire a evitarla se vuoi aprire la porta (o solo sopravvivere). Draculina possiede 40 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e prosciuga i tuoi PUNTI DI VITA in maniera del tutto originale: dopo la prima volta in cui riesce a colpirti, perderai in ogni scontro 3 PUNTI DI VITA aggiuntivi, oltre ai punti di danno indicati dai dadi, anche negli scontri in cui sei tu a colpire e quelli in cui lei ti manca. Se sopravvivi, puoi aprire la porta che hai scelto al **141**. In caso contrario, troverai dei cerotti con cui medicarti il collo al **14**.

149

Anche servendoti della corda, vedi che non riesci a scendere fino al fondo del cunicolo. Penzolando nel vuoto, cerchi di decidere che fare (cosa tutt'altro che facile, vista la situazione in cui ti trovi). Potresti trovarti abbastanza vicino al fondo. Il problema è che non riesci a vedere più in là di qualche spanna.

Se vuoi rischiare di lasciare la corda e saltare, vai al **162**. Puoi anche risalire lungo il cunicolo e tornare al **115** per scegliere un'altra destinazione.

I pipistrelli sciamano come api impazzite.

150

Pipistrelli, Pip! Migliaia di pipistrelli! È un vero e proprio incubo. Svolazzano per la stanza sciamando come api. Molti di loro cercano di evitarti, ma ci sono alcuni pipistrelli-vampiro che sembrano proprio decisi a fare di te il loro pranzo.

Gioca due dadi per scoprire quanti pipistrelli-vampiro ti stanno per succhiare PUNTI DI VITA. Ogni pipistrello possiede 5 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 e ti toglie 3 PUNTI DI VITA ad ogni scontro (indipendentemente dal numero indicato dai dadi) fino a quando non lo uccidi. Se questi piccoli mostriciattoli riusciranno a far di te pelle rinsecchita, vai al **14**. Se invece riesci a ucciderli, puoi battere in ritirata al **75**.

151

I tuoi guai non sono ancora finiti, Pip. Il lupo mannaro sta subendo una metamorfosi: si allunga, si contorce, si scuote e si ritorce su se stesso, fino a trasformarsi in un bruto pelosissimo e tarchiato che si scaglia contro di te ringhiando ferinamente.

Questa specie di reduce da un film di serie B possiede pure 25 PUNTI DI VITA, azzanna procurando +3 punti di danno, e assorbe -2 punti di danno da quelli che riesci ad infliggergli, a meno che tu non abbia la possibilità di combatterlo con una spada d'argento. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sei tu ad ucciderlo, vai al **163**.

152

Per tutti i corvi spennacchiati (se vogliamo adoperare un'antica e stravagante espressione avaloniana), stai fluttuando nell'aria! Levitando, per essere più precisi. Sfrecciando verso l'alto come un razzo (o, meglio, come un palloncino lasciato andare), in direzione di...
Cluunk!

> Questo era il rumore della tua povera capoccia che sbatte contro il soffitto del cunicolo di levitazione. Perdi 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, puoi uscire dal cunicolo ad un livello più alto e più interessante al **164**.

153

C'è qualcosa di diverso in questo posto. Tutte le altre zone della cavernosa tomba di Grott che sei riuscito a vedere finora apparivano decisamente opera umana sale, stanze, corridoi, passaggi, soffitti, pareti, pavimenti

e tutto il resto - ma questo ampio antro è interamente naturale: un'intricata formazione di calcare piena di nicchie, crepe, sporgenze e così via, che potrebbe benissimo essere la tana di un dragone o di qualche creatura del genere.

Ti muovi in avanti, attratto da un curioso bagliore rossastro che proviene dalla parete est della grotta. La luce sembra scaturire da una buca o fessura della parete stessa. Fai per avvicinarti, quando delle parole scarabocchiate su un pezzo di legno incastrato tra due rocce attirano la tua attenzione. Le parole dicono:

Indietro (di uno), prode Avventuriero!

Puoi proseguire verso la buca al **168**, oppure, se le parole del cartello ti hanno oltremodo irritato, torna al **78**.

154

Ti avvicini alla porta, e il coperchio della bara si apre di scatto, rivelando...
Niente! Una bara vuota.

Il che ti permette di aprire la porta senza rischi e di entrare nella sala al **129**.

155

"Un'offerta generosa" osserva il Demone. "Per la quale comporrò la più bella Ode Funebre che mai si sia udita al mondo. Ora, fammi pensare..."
Incomincia a passeggiare avanti e indietro in cerca di ispirazione, poi, quando la Musa visita il suo animo, improvvisa in tono altisonante.

Ode Funebre
composta dal Demone Poetico

Un consiglio da dare:
Grott Hoddle non coccolare
Anzi, di colpi fai crepitare
la sua capoccia da giullare!

Trascrivi questa ode breve ma costosa e tienila con te per il resto di questa avventura, fino a quando non incontrerai Grott Hoddle. A quel punto leggila ad

alta voce prima di impiegare qualsiasi arte magica o di impegnarti in un combattimento. Ora faresti meglio a tornare nel corridoio al **75**, prima che quest'indigestione di poesia ti faccia uscire completamente di senno.

156

Il corridoio prosegue in direzione nord ancora per qualche metro prima di terminare improvvisamente davanti al congegno più singolare e inquietante che ti sia mai capitato di vedere. Un'inferriata con sbarre d'acciaio ti blocca il passaggio. Anche se tu fossi abbastanza sottile da passare tra una sbarra e l'altra, non ti passerebbe mai per la mente di farlo, dal momento che oltre le sbarre distingui chiaramente una creatura da incubo, che assomiglia vagamente ad un polipo peloso, con zanne avvelenate e occhialetti di tartaruga.
Da un lato (il destro, se vuoi proprio essere esatto), al di qua delle sbarre, vedi una scatola di metallo scintillante dalla quale sporgono non meno di diciassette levette, e più in sotto un mucchio di bottoni, e più sotto ancora una serie di luci lampeggianti. Accovacciato vicino a questo strano marchingegno vedi un Nerd Punk (una specie che vive abitualmente nelle tombe), elegantemente vestito con un giubbotto di pelle con borchie, con un kilt Black Watch di lana scozzese che gli arriva fino alle caviglie, e con un paio di stivali a forma di banana.
"Salve" ti dice sorridendo, asciugandosi il naso con il dorso della mano. "Hai pronti i soldi per il pedaggio?"
Pedaggio? Sinistra parola davvero.

"Scansati, Nerd Punk!" gli ingiungi con alterigia, "perché io sono Pip l'Impavido Avventuriero, noto come Sterminatore di Dragoni, il Castigamaghi, il Salvatore di Regni, e molti altri titoli di nobiltà, e se io voglio passare non c'è creatura, per quanto viscida, soprannaturale e con babbucce gialle, che possa fermarmi".
"Bel discorsetto" osserva il Nerd Punk, per nulla impressionato. "Ma non sarò io a fermarti. A meno che tu non possieda una Monetina Infernale da inserire nel marchingegno, esso non funzionerà. E se il marchingegno non funziona, le sbarre della gabbia di Fido non si alzeranno. E fino a quando le sbarre non si alzeranno, non c'è modo di passare dall'altra parte. E ricorda" aggiunge come sovrappensiero, "anche se le sbarre si alzano, avrai sempre il problema di Fido da risolvere".
A quelle parole, la creatura simile a un polipo peloso incomincia a saltellare tutto eccitato in segno di approvazione.

Che cosa hai intenzione di fare ora? Sul marchingegno vedi una fessura per infilare le monete, e se per caso hai con te una Monetina Infernale, puoi provare ad inserirla al **169**. Naturalmente può anche darsi che il Nerd Punk stia bluffando, nel qual caso puoi tirare qualcuna delle levette al **184**, oppure puoi provare la resistenza delle sbarre al **194**, o ancora attaccare il Nerd al **176**.

157

Boom!

Vai al **14**.

Sei caduto in una trappola!

158

Gratti via un po' di muffa verdognola dalla parete est e, in un raptus di insana follia, provi l'impulso di leccarla. Immediatamente la muffa incomincia a prender vita nella tua bocca, si muove, si dimena e produce dei bizzarri e acuti rumori.

Per non dire della doppia giocata di due dadi di PUNTI DI VITA, se per caso ne sei a corto. La muffa è infatti penicillina intelligente, un composto molto raro che ti restituirà automaticamente una doppia giocata di due dadi di PUNTI DI VITA alla fine di ogni combattimento che dovrai affrontare. (Ma avrai solamente un risarcimento di PUNTI DI VITA per combattimento, e nessun risarcimento in caso di perdita di PUNTI DI VITA a causa di cadute, trappole o altre sciocchezze del genere.) Ora puoi ispezionare la stanza piena di immondizia al **146**, oppure semplicemente proseguire verso sud al **167**.

159

Yup! Sei caduto in una buca. La lastra di pietra arenaria poggiava su una specie di perno, cosicché, appena ci hai messo il piede sopra, sei precipitato giù.

Perdendo 10 PUNTI DI VITA a causa del maldestro atterraggio, per aggiungere il danno alla beffa. Se rimani ucciso, vai al **14**. In caso contrario, ti potrebbe interessare ispezionare la botola che si trova sul fondo della buca al **170**, oppure puoi arrampicarti fuori dalla buca e proseguire fino al **161**.

160

Nei film, quando uccidi un vampiro, questo si sbriciola in polvere non lasciando altro che un grosso anello con sigillo. Ma qui, invece, il vampiro giace ancora lì, intero, ad ingombrare il pavimento. Anzi, ora tutta la stanza è completamente ricoperta di cadaveri di vampiri, sparpagliati disordinatamente sul pavimento, e tu vedi uno strano contorcersi, cosicché...
Contorcersi? Ma se li hai appena ammazzati! Tra tutti loro non sarebbe possibile mettere assieme un solo PUNTO DI VITA. E allora, che cosa mai significherà quello strano movimento?
Uno dei Vampiri non solo si sta contorcendo, si sta addirittura alzando faticosamente in piedi. E si sta voltando verso di te...

Se hai paura che questa storia ti faccia impazzire, vai a riposarti al **90**. Se invece ti senti pronto ad affrontare questo Non-morto ancora vivo, che già una volta è riuscito a sopravvivere ai tuoi tentativi di ucciderlo, vai con la mia benedizione al **171**.

161

Il passaggio che hai percorso fino ad ora termina davanti ad una massiccia porta di legno leggermente socchiusa, come lo sono la maggior parte delle porte nelle tombe, dal momento che i più tra i loro abitanti, usualmente, non vanno da nessuna parte.
Spingi la porta e sbirci dentro: vedi una sala col soffitto basso e nessuna uscita. Ancor prima di vedere la creatura seduta sul baule di legno con rinforzi di ferro,

intenta a pulirsi le unghie con un pugnale di cristallo, l'odore che percepisci ti comunica immediatamente la presenza di un Troll.

L'ultima volta che hai visto un pugnale di cristallo come quello, ti trovavi su di un'isola vicino alla Grecia, e il Demone Poetico lo stava adoperando per uccidere qualsiasi cosa gli capitasse davanti con un sol colpo. Se ti senti pronto a rischiare di venir ucciso con un sol colpo, puoi affrontare il Troll al **172**. Ma dal momento che la cretura non ti sta attaccando, puoi in alternativa tornare al bivio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso sud-ovest al **138**, e l'altro verso sud-est al **144**.

162

Con il vago sospetto di poter cadere in acqua, ti tappi il naso e lasci andare la corda.
Sfortunatamente, il tuo vago sospetto si rivela del tutto infondato.

Quel sinistro scricchiolio è il rumore delle tue ossa che si frantumano quando - a fine corsa - raggiungi il fondo del cunicolo. Puoi rimetterti in sesto al **14**.

163

Nella confusione della lotta, alcuni mazzetti di teste d'aglio che erano appesi alle assi del soffitto sono caduti a terra. Ed ora, tra i resti di lupo mannaro sparsi sul pavimento, riesci a scorgere uno stranissimo oggetto, cioè una riproduzione in oro, splendidamente lavorata, di uno spicchio d'aglio che tu, inutile dirlo, afferri

prontamente e aggiungi al resto di quel po' di bottino che sei riuscito a racimolare fino a questo momento.

Riesci anche a vedere una porta d'uscita nella parete nord della sala, la quale ti condurrà al **173**. Se invece decidi di non oltrepassare quella porta, puoi sempre tornare al bivio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso nord-ovest al **123**, e l'altro verso nord-est al **131**.

164

Esci dal cunicolo e ti ritrovi colpito dalla luce accecante del sole. Socchiudi le palpebre per qualche istante, fino a quando i tuoi occhi non si abituano alla luce e poi ti guardi attorno. Ti ritrovi sul bordo di una strada tortuosa.

La quale, se deciderai di prenderla, ti condurrà al **36**. Se hai ancora la possibilità di adoperare qualche incantesimo LIP e vuoi tornare giù nel cunicolo, puoi saltare, lanciare l'incantesimo e, se tutto va bene, andare al **174**. Se l'incantesimo non funziona, o se decidi di saltare nel cunicolo senza pronunciare l'incantesimo L.I.P., vai al **180**.

165

Il corridoio procede verso sud-ovest per qualche tratto prima di voltare ad ovest. Sull'angolo vedi gironzolare una lucertola, una creatura curiosa che sembra capace di reggersi sulle zampe anteriori, e che indossa un abito da passeggio e una bombetta. Non appena ti vede, avanza verso di te con una mano (o zampa?) alzata.

"Alt!" esclama la Lucertola Gironzolona con accento lievemente sibilante. "È assolutamente proibito - per non dire del tutto impossibile - oltrepassare questo punto senza avere prima offerto qualcosa di estremamente prezioso, e cioè..." si interrompe con una pausa ad effetto, e poi conclude, "... l'Anello del Vampiro!" Sorride esibendo una schiera di denti da coccodrillo, e tende verso di te la mano (o zampa?) che prima teneva alzata.

Tu ce l'hai un Anello del Vampiro? Se sì, hai intenzione di cederlo docilmente alla Lucertola Gironzolona al **182**? O forse preferisci tornare sui tuoi passi al **90** e provare in un'altra direzione? Oppure vuoi tornare al bivio e proseguire lungo il corridoio di nord-ovest al **156**? O ancora intendi spiaccicare sui muri questa iguana troppo cresciuta al **189**?

166

"La povertà non è un crimine" osserva il Demone, "è soltanto una rottura di scatole. Ti prego di voler accettare questa Ode Funebre con i miei complimenti. Ora, fammi pensare..."
Incomincia a passeggiare avanti e indietro in cerca d'ispirazione, poi, quando la Musa visita il suo animo, improvvisa in tono altisonante.

Ode Funebre
composta dal Demone Poetico

Non avere alcuna pietà:
Nemmeno Grott ne avrà.

Suo solo guiderdone
Sarà una giusta punizione:
Finirà massacrato
E non varrà un soldo bucato.

Trascrivi questa breve poesia e tienila con te per il resto di questa avventura, fino a quando non incontrerai Grott Hoddle. A quel punto leggila ad alta voce prima di impiegare qualsiasi incantesimo o di impegnarti in un combattimento. Ora faresti meglio a tornare nel corridoio al **75**, prima che questa indigestione di poesia ti faccia uscire completamente di senno.

167

Il corridoio prosegue verso sud. Una quindicina di metri più avanti vedi ad ovest un'altra porta scardinata. Una veloce occhiata all'interno, e vedi che si tratta di una specie di magazzino, che qualcuno, in tempi passati, ha evidentemente saccheggiato da cima a fondo. Bauli rotti, casse, scatole e barili sono sparsi disordinatamente per tutta la stanza, che puzza di umido e di marcio.

Il che non significa affatto che non potresti trovare qualcosa di interessante. Puoi ispezionare il posto al **175**, oppure puoi semplicemente proseguire verso sud al **186**.

168

Qualcosa sta lentamente strisciando fuori dalla buca, Pip. Qualcosa di veramente brutto: pieno di muscoli e

ricoperto di squame, con ali di pipistrello, cornetti appuntiti e grandi denti aguzzi.
Se non lo conoscessi davvero bene, giureresti che si tratta di un Demone.

C'è qualcosa che sta uscendo dal pozzo...

E si tratta proprio di un Demone. Questo Demone, in particolare, possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 e procura +3 punti di danno. La sua pelle è così spessa che gli fa da corazza e toglie -2 punti di danno da quelli che riesci ad infliggergli. Come la

maggior parte dei Demoni, detesta gli avventurieri. Se sopravvivi all'attacco di questo mostro, e sei abbastanza folle da volerlo fare, puoi sbirciare dentro alla buca al **177**. In alternativa, puoi naturalmente lasciar perdere la buca e tornare al **78**.

169

Inserisci velocemente la Monetina Infernale nella fessura (ben contento di liberartene, a dire il vero).
Immediatamente le sbarre incominciano a scorrere verso l'alto scomparendo nel soffitto.
"Beh, io ho finito" osserva il Nerd Punk, filandosela alla svelta.
"Grrr!" mugugna Fido, balzando contro di te.

Questa storia del marchingegno forse non è stata la migliore idea che tu abbia mai avuto, Pip, ma ormai è fatta, e non puoi fare altro che andare avanti. Fido è una bestiaccia davvero infida: una delle peggiori tra quelle che popolano questo marciume di tomba. Possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4, e procura +1 punti di danno, il che non sembra nemmeno tanto grave, fino a quando non ti rendi conto che con tutte quelle braccia ad ogni tuo attacco lui risponde con due. Fido farà del suo meglio per spedirti al **14** il più in fretta possibile, ma se sopravvivi a questo incontro, puoi felicemente continuare al **178**.

170

Non è la botola più facile da aprirsi che esista sulla faccia della terra, Pip.

Devi infatti giocare due dadi per riuscirci (o non riuscirci affatto, a seconda dei casi). Gioca un dado, e il numero che ottieni rappresenta la tua FORZA. Ora gioca l'altro dado, e il numero che ottieni rappresenta la pressione che tiene chiusa la botola. Se il numero che hai ottenuto per primo è più alto di quello che hai ottenuto per secondo, vai al **179**. In caso contrario, puoi soltanto uscire dalla buca e proseguire al **161**.

171

"Attento a te, orrenda creatura della Notte tenebrosa, malvagio abitante di tombe e cripte, infida distorsione di..."

Ti interrompi per la sorpresa. Il Vampiro, che stava lentamente avanzando verso di te con uno sguardo famelico negli occhi, cade nuovamente a terra sgretolandosi in cenere e lasciando sul pavimento un grosso anello con sigillo. Probabilmente era un ultimo fremito di vita (o fremito di non-vita?).

Sempre pronto a impossessarti di qualche bottino, ti avventi veloce sull'anello che, per quanto grosso, si adatta perfettamente al dito medio della tua mano sinistra.

E ha lo strano potere di trasformarti temporaneamente in un pipistrello se lo strofini tre volte. Se strofini l'anello durante un combattimento perdi uno scontro, ma il tuo avversario dovrà fare almeno 7 per poter attaccare per il resto del combattimento. Inoltre non potrai adoperare EJ, ma potrai colpire con

un 4 e procurare ben +4 punti di danno, il che è all'incirca la stessa cosa. Ora è meglio che tu ti muova prima che un altro Vampiro cominci a contorcersi. Puoi proseguire felicemente per la tua strada al **181**.

172

"Aaaahh-so!" gridi entrando nella stanza con un balzo, invero drammatico, degno del miglior Samurai, ed estraendo dall'elsa EJ con tale violenza che la poveretta si sente male. "È giunta l'ora del tuo destino, Troll!"

Il che può essere vero, e può non esserlo. Il Troll non dovrebbe essere un avversario particolarmente difficile da abbattere, visto che possiede solo 12 PUNTI DI VITA. Colpisce con un 6 o più e, anche se è troppo codardo per procurare punti di danno extra, in realtà non ne avrebbe affatto bisogno, dal momento che un unico colpo inferto con quel micidiale pugnale di cristallo basterà a spedirti all'altro mondo. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi trascinare via dal baule il cadavere del Troll e scoprire cosa c'è dentro al **183**.

173

Sei entrato in una stanza rivestita di metallo, senza nessuna uscita visibile. Sulla parete nord è infissa una levetta, sopra la quale vedi incisa una sola parola:

TIRARE

Esiti qualche istante. In occasioni simili, ogni volta che hai tirato una levetta di quel tipo, il pavimento è crollato

o il soffitto è precipitato. Esamini il pavimento con attenzione, ma sembra resistente come la pietra. Sollevi EJ per tastare il soffitto, ma, per quanto ti è dato di capire, sembra assolutamente solido.
Ti volti a guardare la levetta.

Se decidi di tirarla, puoi andare al **208** e stare a vedere quello che succede. Se preferisci non farlo, puoi tornare indietro fino al bivio dal quale si dipartono due corridoi, l'uno verso nord-ovest al **123**, e l'altro verso nord-est al **131**: sembra proprio l'unico modo per (diciamo pure) proseguire.

174

Bella mossa, Pip: ondeggi sospeso nell'aria leggero come una piuma fino a quando non raggiungi il fondo del cunicolo. Non vedi assolutamente nulla di interessante, eccezion fatta per le ossa di altri avventurieri che ti hanno preceduto e che sono precipitati qui sotto. Dal momento che non esiste altro modo per uscire, fai ricorso alle residue energie del tuo incantesimo LIP per levitare un'altra volta e tornare al punto in cui ti trovavi prima di raggiungere la cima.

A questo punto puoi continuare a levitare, tornare un'altra volta sulla cima e quindi prendere la strada che porta al **36**, oppure puoi scendere a metà e tornare al bivio dal quale si dipartono due corridoi, uno verso nord-ovest che porta al **123**, e l'altro verso nord-est che porta al **131**.

"Mi arrendo!" grida il Nerd.

175

Per Giove (una divinità romana), valeva proprio la pena di fermarsi a ispezionare questo posto! Da sotto le pietre e le immondizie estrai una spada d'argento proprio ben forgiata!
"Che cosa te ne fai di quel vecchio rottame arrugginito?" chiede EJ accigliata (nessun dubbio che parli per gelosia).
Tu non le badi, e lasci cadere la spada nella sacca per il bottino, pronto ad usarla nel caso (il cielo non voglia) che EJ vada perduta, si rompa, ti sia rubata, o diventi insopportabilmente chiacchierona.

Ora puoi dirigerti felicemente giù per il corridoio fino al **186** con la tua spada d'argento.

176

Balzi in avanti minacciosamente, e il Nerd Punk cade all'indietro per lo spavento.
"Mi arrendo!" grida. "Non uccidermi, mi arrendo! Rinuncio! Senza condizioni! Sono disposto a firmare una confessione! Prenditi pure tutti i miei soldi."
Un po' deluso, rinfoderi la spada.

La tensione è decisamente scemata, ma cosa hai intenzione di fare ora? Ci sono ancora le sbarre, il marchingegno e quella cosa a forma di polipo da prendere in considerazione. Se decidi di prendere il denaro del Nerd Punk, vai al **187**. Se per caso hai con te una Monetina Infernale, puoi inserirla nel marchingegno al **169**. Se invece non ce l'hai, puoi sempre provare a tirare qualche levetta al **184**, oppure provare la resistenza delle sbarre al **194**.

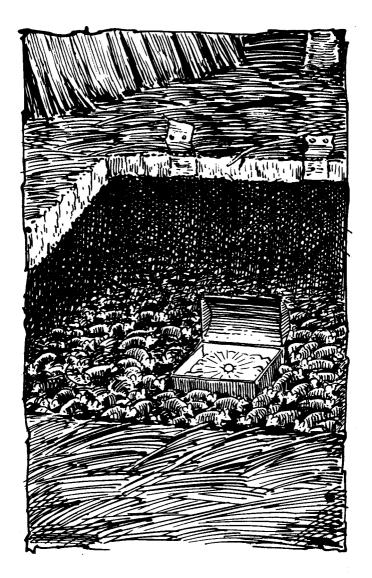
177

Perdiana, ce ne sono degli altri! Proprio come quello che hai appena ammazzato: ali, corna, muscoli... Stanno facendo il bagno in una colata di lava (ecco il perché di quel bagliore rossastro), e per passare il tempo stanno giocando a testa e croce con le Monetine Infernali, che sono incredibilmente rare e ritenute molto preziose dalla vecchia generazione degli avventurieri di Avalon.

> Gioca due dadi per scoprire quanti demoni ci sono nella buca, poi considera un po' la situazione. Ovviamente non puoi scendere lì dentro, in mezzo alla lava, ma, dal momento che la buca non è molto larga, puoi provare a saltarla con un balzo al **185**. Oppure puoi battere velocemente in ritirata prima che i demoni ti vedano, e tornare al **78**. Oppure, se ti senti particolarmente ardimentoso, puoi gettare il cadavere nella buca al **190**, sperando che gli altri demoni vengano fuori.

178

Con Fido fuori combattimento, ti è possibile passare oltre quella parte del corridoio che era stata prima adibita a gabbia, e dirigerti verso nord-ovest fino a quando il passaggio non incomincia a discendere sensibilmente. Prosegui lungo il corridoio fino a quando ridiventa piano e si allarga improvvisamente trasformandosi in una lunga galleria le cui pareti sono coperte di specchi, che riflettono la luce della tua torcia. L'improvvisa esplosione di luce scaccia la consueta oscurità della tomba.

"Congratulazioni" sussurra una voce.
Ti guardi attorno nervosamente. L'ultima volta che sei entrato in una sala come questa, delle immagini riflesse di spettri sono uscite dagli specchi per attaccarti. Ma non sembra che stia accadendo nulla del genere qui dentro (almeno per il momento). Ciò nonostante, non c'è traccia di chi possa avere pronunciato quelle parole.
"Ti sei comportato molto bene" continua la voce, sempre sussurrando. "Se non sapessi che tra poco stai per morire, incomincerei a preoccuparmi".
"Chi sei?" chiedi guardandoti attorno. Ma non riesci a vedere altro che immagini di te stesso riflesse negli specchi.
"Chi sono? Ma sono Grott, ovviamente. Il Cattivo Grott Hoddle, come mi chiamano. Hai mai respirato del gas velenoso?"
Lo sgomento ti assale, il che, forse, non è il miglior modo di reagire.
"No, certo che no" bisbiglia Grott, "perché non c'è gas velenoso in questa stanza. Per ora. E anche se ce ne fosse, si disperderebbe uscendo nella galleria".
Kerchunk! Un enorme lastrone di pietra scende dal soffitto e blocca completamente il passaggio alle tue spalle.
"O, diciamo meglio" continua la voce di Grott, "prima si sarebbe potuto disperdere".
"Non riuscirai a spaventarmi!" gridi, ritenendo che sia ora di dire qualcosa, per quanto stupida.
"No, certo, ma forse riuscirò ad ucciderti. Forse avrai notato che ci sono tre specchi nella parete di fronte a te. Esattamente tra trenta secondi, da uno di essi si

C'è un piccolo scrigno dall'aria invitante...

sprigionerà il gas velenoso *per cui non esiste antidoto al mondo*! Hai un'unica possibilità di sopravvivenza: lanciare un incantesimo N.I.P. contro lo specchio, in modo da impedire che il gas si sprigioni. Ad ogni modo, hai tempo di lanciare un solo incantesimo. Perciò è meglio che tu ti dia da fare, e ti conviene scegliere lo specchio giusto, che, posso dirtelo, è il più sinistro dei tre".

Non capisco proprio che cosa voglia dire con 'sinistro': tutti e tre gli specchi hanno esattamente il medesimo aspetto. Ma non c'è tempo per sottili disquisizioni, Pip. Meglio far agire i tuoi incantesimi N.I.P. Hai un'unica possibilità di lanciare l'incantesimo, e per di più devi lanciarlo sullo specchio giusto. Incomincia con l'incantesimo. Se l'incantesimo non ti riesce, boccheggia fino al **14**. Se invece l'incantesimo ti riesce, hai ancora il problema di pronunciare la Formula Neutralizzatrice contro lo specchio giusto. Se decidi di lanciarla contro lo specchio di sinistra, vai al **188**. Se scegli lo specchio di mezzo, vai al **200**. Se invece preferisci lo specchio alla tua destra, vai al **210**.

179

È fatta! Gonfiando i tuoi muscoli possenti, riesci a scardinare la botola, che, sbattendo violentemente contro le pareti, si frantuma in mille pezzi.
Ti chini in avanti e scruti in basso, guardando dentro ad una buca che si trova dentro alla buca nella quale sei caduto. Non vedi né scale né gradini, ma il pavimento

di questa seconda buca si trova a meno di tre metri sotto di te, cosicché potresti saltare giù senza troppi rischi, eccetto quello di romperti un paio di gambe e qualche costola. Sul fondo della buca vedi un piccolo scrigno di legno, aperto. È una grande tentazione. Dentro allo scrigno c'è un cuscinetto di velluto, e sul cuscinetto giace una grossa perla da cui pulsa un soffuso bagliore bluastro. Non c'è assolutamente niente che ti impedisca di saltare subito nella seconda buca e afferrare la perla. A meno che tu non ti metta a contare i ratti, naturalmente. Il fondo della buca pullula di ratti.

Vuoi saltarci dentro al **191**? Oppure, se possiedi una corda, potresti esercitarti al lazo e tentare di prendere lo scrigno al **201**.

180

Francamente, Pip, non è stata una delle tue decisioni più intelligenti.

Un pensiero su cui puoi meditare mentre precipiti lanciando urla terrificanti fino al **14**.

181

Il corridoio prosegue verso sud-est per circa una cinquantina di metri, e tu noti che a poco a poco le pareti diventano di colore rosso. (A causa del pericolo? Beh, può darsi...) Indugi ad esaminarle, e ti chiedi dubitabondo se per caso non stiano diventando rosse per il calore, o per qualcosa di altrettanto sgradevole. Ma ad un esame più attento non trovi proprio nulla di pericoloso: soltanto uno strano svariare di colori, presumibil-

mente per intonare le pareti del corridoio con il rosso brillante della porta davanti alla quale esso termina.
Ti fermi perplesso, e rimani a guardare la porta rossa sulla quale è affisso in bell'evidenza un cartello di notevoli dimensioni.

Gli appartamenti privati di Grott, eh? Proprio il posto che stavi cercando... se devi credere a questo cartello. In ogni caso, sei libero di provare ad aprire la porta al **192**. E sei, naturalmente, altrettanto libero di tornare al bivio dal quale si dipartono due corridoi, il primo che si dirige verso sud-ovest e porta al **138**, e il secondo che si dirige verso sud-est e porta al **144**.

182

La Lucertola Gironzolona si mette l'anello tra i denti come per saggiarne il metallo, ma probabilmente non

conosce la propria forza: infatti comincia immediatamente a sgranocchiarlo riducendolo in polvere.
"Ehi!" protesti, "era un anello di grande valore!"
"Vero" annuisce la Lucertola. "Ma ti faccio un grande favore a distruggerlo".
"Non capisco come" mormora EJ, che è stata ad ascoltarvi.
"Non capisco come" mormori cupo (e un po' infastidito dal fatto che EJ abbia detto la stessa cosa prima di te. Così sembra che la stai copiando).
"Lo capirai quando avrai guardato dietro l'angolo" spiega allegramente la Lucertola.
Ti fa cenno di guardare, e dai una sbirciatina dietro l'angolo. Pochi passi più in là vedi due colonne d'argento poste ai lati del corridoio. Tra le due colonne scintilla di luce vivissima una specie di lampo in miniatura che si inarca, saetta e crepita passando continuamente tra una colonna e l'altra. Senti anche un forte odore di ozono: sembra proprio uno di quei congegni elettrici che lo Scienziato Pazzo adopera per animare il Mostro di Frankenstein.
"Che cos'è" sussurri, senza fiato per lo stupore.
"È uno di quei congegni elettrici che gli scienziati pazzi adoperano per animare i mostri di Frankenstein" spiega la Lucertola. "Reagisce alla presenza di un Anello del Vampiro. Se tu avessi camminato in mezzo alle colonne con quell'anello, senza dubbio saresti stato ridotto in cenere".
"E se ci passo in mezzo senza l'anello?"
"Una buona domanda" osserva la Lucertola, senza neanche tentare di darti un'altrettanto buona risposta...

Ma se hai intenzione di proseguire, sembra proprio che dovrai passare in mezzo alle due colonne al **193**. Oppure preferisci tornare sui tuoi passi fino al **90** e provare in qualche altra direzione? O, infine, vuoi tornare al bivio e proseguire verso nord-ovest al **156**?

183

Guarda quelle pietre preziose! Varranno almeno 2.347 pezzi d'oro, ad occhio e croce. Smeraldi, rubini, zaffiri, diamanti. (Nessuno particolarmente grande, a dire la verità, ma cosa ti aspettavi di trovare, dopo avere ammazzato un umile Troll?)
E poi, naturalmente, c'è anche il pugnale di cristallo con il quale il Troll ha cercato di nuocerti. Se decidi di usarlo al posto di EJ in qualunque momento...
"Ehi, un momento..." mormora EJ, che stava ancora una volta ascoltando di nascosto la tua mente, e che ha captato pensieri che non le piacciono affatto.
... allora dovrai fare almeno 6 per poter colpire, ma riuscirai ad ammazzare stecchito il tuo avversario con quell'unico colpo. Il problema è che il pugnale di cristallo si infrangerà al momento dell'impatto, e quindi potrai servirtene per un'unica volta.

Infila in saccoccia il tuo bottino, e prosegui per la tua strada fino al **195**.

184

Afferri una levetta e la tiri. Non succede niente.
Ne afferri un'altra e tiri di nuovo. Un fascio di luce crepitante scaturisce dalla levetta e ti colpisce la mano, togliendoti 10 preziosi PUNTI DI VITA.

Ti trovi davanti a una rozza scala di pietra.

"Non tirare altre leve" ti consiglia il Nerd Punk.

Se hai esaurito tutti i tuoi PUNTI DI VITA e rimani quindi ucciso, lascia perdere il Nerd e vai pure al **14**. Se sei ancora vivo, puoi continuare a tirare altre leve al **196**, oppure provare la resistenza delle sbarre al **194**, o ancora attaccare il Nerd al **176**.

185

Indietreggi di qualche passo, tiri un profondo respiro, sciogli i muscoli, e poi incominci a correre, sempre più veloce, fino a quando...

... gioca due dadi. Se ottieni meno di 6, vai al **197**. Se fai 6 o più, vai al **206**.

186

Il corridoio termina davanti ad una stretta rampa di scalini in pietra che sale verso l'alto. Procedi cautamente su per le scale fino a quando, proprio sopra la tua testa, non trovi una botola chiusa che ti impedisce di proseguire.
Ancora più cautamente apri la botola (che, tra parentesi, è provvista di un chiavistello davvero ingegnoso) e ti arrampichi fuori. La botola si chiude di scatto alle tue spalle, mimetizzandosi perfettamente con le pietre del pavimento, e, per quanto tu ti dia da fare, non riesci a riaprirla in nessun modo.
Ti alzi in piedi guardandoti attorno...

E ti ritrovi al **48**.

187

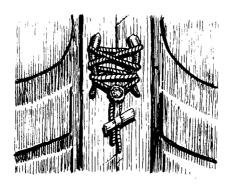
Il Nerd ha con sé una trentina di vecchie monete (con ogni probabilità rubate in un museo, e che uno strozzino generoso valuterebbe in non più di 5 pezzi d'oro). Controlli accuratamente le monete di rame, ma non trovi né Monetine Infernali, né qualche altra moneta degna di interesse.
Stai per gettare via anche il resto quando l'istinto ti suggerisce di esaminare anche le monete d'argento. Tra i soliti scellini, mezzi scellini e fiorini, vedi una monetina che non hai mai visto prima.
"Che cos'è?" chiedi al Nerd Punk in tono sospettoso.
"È una moneta d'argento da tre penny!" ti risponde nervosamente. "È magica, naturalmente, perciò ti consiglio di non morderla per nessun motivo".
"Perché, cosa succederebbe?"
"Non lo so. Non l'ho mai fatto".

> Interessante.... Ad ogni modo, ci sono ancora le sbarre, il marchingegno e quel coso a forma di polipo. Puoi provare ad inserire una delle monete del Nerd nella fessura al **198**. Puoi anche tirare qualche levetta al **184**, o provare la resistenza delle sbarre al **194**. Ma se decidi di mordere la monetina magica da tre penny, vai al **205**.

188

Con il lampo familiare e il breve scoppio etereo dell'Ouverture del *Guglielmo Tell*, un'aria che accompagna quasi sempre l'azione delle tue arti magiche, l'incante-

simo N.I.P. avvolge lo specchio di sinistra in un alone di luce azzurrognola.
Immediatamente gli altri due specchi si frantumano in mille pezzi, e dai frammenti di vetro fuoriesce un gas puzzolente che sibila sinistramente e puzza orribilmente.

Il gas, comunque, non ti arreca altro danno se non quello di toglierti l'appetito per i prossimi tre paragrafi. Dietro ai due specchi in frantumi ci sono delle porte: quella che si trova dietro allo specchio di mezzo conduce al **199**, mentre quella che si trova dietro allo specchio di destra va al **207**.

189

Quell'iguana un po' cresciutella possiede la bellezza di 40 PUNTI DI VITA, azzanna con un 4, e con i suoi denti di coccodrillo procura +3 punti di danno. Se la bestiaccia riesce ad ucciderti, vai al **14**. Se invece sopravvivi, vai al **202**.

190

C'è una cosa, riguardo a questa avventura, che è meglio tu sappia, Pip: non si può mai prevedere con sicurezza quali saranno le conseguenze di una determinata azione.

Prendiamo, ad esempio, la tua decisione di gettare nella fossa il cadavere del demone. Tu pensavi che il fatto di ritrovarsi un cadavere tra i piedi nel bel mezzo del gioco avrebbe fatto uscire dalla buca gli altri demoni in un batter d'occhio. E invece no. Tutto quello che ottieni è soltanto una Monetina Infernale che uno di loro ha scagliato verso l'alto, nel tentativo di colpirti il naso.

> Afferra la Monetina Infernale, che un giorno potresti riuscire a impegnare come prezioso cimelio, e rifletti sulla tua prossima mossa. Puoi saltare oltre la buca al **185**, oppure puoi ritirarti e tornare sui tuoi passi al **78**.

191

I ratti squittiscono e fuggono da tutte le parti (da quanto tempo è che non ti fai un bagno?), permettendoti così di verificare quante ammaccature ti sei procurato nell'atterraggio.

> Gioca due dadi. Se ottieni meno di 6, non ti sei fatto nemmeno un graffio. Se fai 6 o più, togli il doppio del numero che hai ottenuto dai PUNTI DI VITA che possiedi in questo momento. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi cercare di sgraffignare la perla al **203**.

192

Ma questi non sono affatto gli appartamenti privati di Grott! Non sono gli appartamenti privati di nessuno. In realtà, non sono neanche appartamenti. Non ci sono stanze dietro alla porta, soltanto un corridoio dipinto di rosso che prosegue nella stessa direzione in cui stavi camminando prima, per nulla diverso da...
Beh, sì, in effetti è un po' diverso dal corridoio in cui ti trovavi poco fa: il pavimento è lucido e risplendente, *estremamente* lucido e risplendente.
E si sta inclinando...
Incominci a scivolare. Il corridoio si inclina ancora di più. Cerchi disperatamente di mantenere l'equilibrio, ma i tuoi sforzi non valgono a nulla: cominci inesorabilmente a scivolare giù per il corridoio. Visioni di fauci mostruose e di crateri pieni di lava infuocata affollano la tua mente. Ti getti all'indietro, sperando di raggiungere di nuovo la porta...

Ma ce la farai? Gioca un dado. Se ottieni un 5 o un 6, riesci ad arrampicarti, a raggiungere la porta rossa, e quindi a ritornare al bivio dal quale si dipartono due corridoi: il primo si dirige verso sud-ovest al **138**, e il secondo verso sud-est e porta al **144**. Con qualsiasi altro numero, vai al **220**.

193

A testa alta passi attraverso le due colonne, che immediatamente ti restituiscono tutti i PUNTI DI VITA che ti mancano in questo momento.

Dopo le colonne, il corridoio prosegue per una ventina di metri circa prima di terminare davanti ad una porta di ferro, sulla quale non vedi né cartelli, né serrature, né maniglie.
Ti avvicini alla porta con estrema cautela, dal momento che non hai nessun desiderio di venir spedito al **14** ad uno stadio così avanzato della tua avventura. Ma non sembra esserci nessun pericolo immediato, e nemmeno strane creature pronte a succhiarti PUNTI DI VITA. Sfortunatamente la porta non si apre, ma noti che, più o meno all'altezza delle tue spalle, intagliata nel metallo della porta c'è una specie di incisione, un'incisione che raffigura una stella a sei punte e nella quale si potrebbe inserire un medaglione di peltro.

Se per caso hai con te un medaglione di peltro (soprattutto se raffigura una stella a sei punte), puoi inserirlo nell'incisione della porta al **213**. In caso contrario, l'unica possibilità che ti resta è tornare nella sala della statua, che potrai voltare verso nord al **95**, verso sud al **102**, o verso ovest al **113**.

194

Zzzzzzst! Le sbarre sono elettriche! Il che ti costa ben 15 PUNTI DI VITA.

Se rimani ucciso, vai al **14**; altrimenti, se per caso hai con te una Monetina Infernale, puoi provare ad inserirla nella fessura al **169**. Oppure, puoi tirare qualche levetta al **184**, o ancora attaccare il Nerd al **176**.

195

Il corridoio, che fino ad ora si dirigeva a sud-ovest, svolta in direzione sud prima di aprirsi in una larga sala senza uscite visibili, al centro della quale si trova un grande cubo di cristallo.
Uno strano ronzio riempie la stanza. Mano a mano che ti fai più vicino al cubo il ronzio si fa sempre più forte, e si attenua quando te ne allontani.
Giri cautamente attorno a questo strano manufatto (in realtà domandandoti se possa essere un dado gigante; ma non è un dado gigante), e scopri che sulla superficie di cristallo della faccia sud è inciso il numero 90.
Ancora più cautamente ti avvicini di un passo e, mentre il ronzio aumenta, scopri all'improvviso da dove è originato. Sulla cima del cubo di cristallo si trova uno sciame di altrettanto trasparenti api di cristallo. Non sembrano intenzionate ad attaccarti; invece, si levano curiosamente in volo a formare una parola sospesa in aria. La parola in questione è: FERMA!
Ti fermi, non tanto per obbedire al loro ordine, quanto per considerare le tue possibilità di scelta.

Le quali sono limitate dal fatto che, se decidi di avvicinarti al cubo di cristallo, dovrai probabilmente affrontare le api di cristallo in combattimento: una situazione che puoi considerare al **223**. Oltre a ciò, l'unica altra possibilità sembra essere quella di tornare sui tuoi passi fino al bivio dal quale si dipartono due corridoi, il primo verso sud-ovest al **138**, e il secondo verso sud-est al **144**.

196

Tiri con veemenza un'altra leva.
Ed ecco che subito una gigantesca sfera di fuoco erompe dal marchingegno e ti avvolge completamente, praticamente togliendoti 200 PUNTI DI VITA, la maggior parte dei quali nemmeno possiedi, tanto per cominciare.
"Te l'avevo pur detto" osserva il Nerd in tono irritato.

Puoi rimettere insieme i tuoi bruciacchiati rimasugli d'avventuriero al **14**.

197

Splat!
Splash!
Fizzle!

Vai al **14**.

198

Non sei fortunato, Pip: non entra. A dire il vero, sei stato fortunato, meglio che la monetina non sia entrata nella fessura.

Puoi sempre tirare qualche leva al **184**, oppure provare la resistenza delle sbarre al **194**. Ma se vuoi mordere la moneta magica da tre penny, puoi farlo al **205**.

199

Spalanchi la porta, e ti senti mancare il respiro quando scopri di essere in precario equilibrio sul bordo di quella che ha tutta l'aria di essere una buca senza fondo! Che trappola maledettamente pericolosa! E senza nessun avviso, anche! Credo proprio che tu stia cominciando a mettere paura a Grott.

Forse è così, e forse no. Nel frattempo ti trovi ancora in precario equilibrio sul bordo di quella buca infernale. Gioca due dadi. Se fai 6 o più, puoi riprendere l'equilibrio, tornare indietro e provare ad aprire un'altra porta, sperabilmente meno pericolosa, al **207**. Se invece fai meno di 6, precipiti oltre il bordo, giù fino al **14**.

200

Sssssssssss!

È l'ultimo suono che senti prima di filare boccheggiando fino al **14**.

201

Gioca un dado. Se ottieni un 5 o un 6, allora sei riuscito a prendere al lazo lo scrigno, nel qual caso puoi cercare di afferrare quella bellissima perla al **203**. Con qualsiasi altro numero, cadi nella buca (e in mezzo ai ratti!) al **191**.

202

Passi oltre a quella che una volta era una Lucertola Gironzolona, volti l'angolo e ti ritrovi davanti a due colonne, in mezzo alle quali si inarca un fascio di luce che ti blocca completamente il passaggio.
Mmmh.
Forse avresti fatto meglio a scambiare quattro chiacchiere con la Lucertola, prima di ammazzarla in quel modo.

Ma ora devi affrontare la situazione: una possibilità è quella di rischiare a passare tra le due colonne, cosa che puoi fare al **216**. Puoi anche tornare sui tuoi passi al **90** per prendere in esame altre possibili destinazioni.

203

Chiudi la mano sulla perla, e immediatamente un'incredibile sensazione di benessere e vigore ti si diffonde per tutto il corpo.

Comprensibilmente, dal momento che la perla ha l'effetto di restituirti tutti i PUNTI DI VITA che in questo momento ti mancano. (Ed è un effetto che ripeterà per altre due volte prima di esaurire completamente i suoi poteri.) Ora metti in saccoccia questo considerevole bottino e arrampicati fuori per tornare nel corridoio al **161**, dove senza dubbio riuscirai in breve tempo a cacciarti in qualche altro guaio.

204

Per Giove, sta succedendo qualcosa di veramente inaspettato: tutta la parete ovest sta scivolando all'indietro! Dietro alla parete contempli a bocca aperta un'enorme sala del tesoro, piena per tre quarti di mucchi d'oro e pietre preziose, senza dubbio il frutto del lavoro di una vita. E molto probabilmente, sebbene sia un pensiero un po' ovvio, tra tutte quelle ricchezze ci sono anche i 50 pezzi d'oro di Merlino.
Sparsi in mezzo al mucchio d'oro vedi preziosi manufatti di ogni tipo, forma e grandezza: avorio d'Africa, statuet-

te di giada cinese, porcellane antiche, ciondoli, preziose sculture in legno e così via. C'è persino uno scrigno dorato, tempestato di diamanti, rubini, zaffiri e smeraldi: basterebbe a pagare il riscatto di un sovrano, senza considerare le incredibili ricchezze che potrebbe contenere.

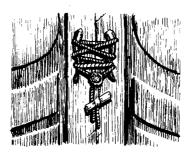
"Accidenti!" esclama EJ, difficile dire se per lo stupore di vedere tutta quella ricchezza o per il terrore di trovarsi di fronte alla creatura che ne fa la guardia.

Perché, in effetti, c'è una creatura come mai ne hai viste prima: una sorta di incrocio tra uno zombi e un vampiro. O tra un vampiro e un fantasma. O tra un fantasma e uno zombi. Ha comunque l'aspetto di qualcosa che sarebbe dovuto morire più o meno mille anni fa e che, per qualche ragione misteriosa, non è ancora morto.

"Vattene!" grida, gli occhi neri pieni di odio.

"Abbiamo appena trovato Grott Hoddle, credo" ti dice EJ, senza che ce ne sia bisogno.

E l'avete proprio trovato. Come se non bastasse, vi siete appena imbattuti in due Vermi Volanti, gli animaletti amici di Grott, sgradevolissime creature dai denti aguzzi che prima ti attaccano, e poi ti fanno le domande. Ed è proprio quello che stanno facendo in questo momento. Ogni Verme possiede 15 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6 o più e procura +2 punti di danno. Sono avversari molto difficili da prendere: dovrai fare almeno 7, anche quando usi EJ. Se questi piccoli mostriciattoli riescono ad ucciderti, vai al **14**. Se sopravvivi, dovrai vedertela con Grott in persona, il quale possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con

un 5 e procura +3 punti di danno con le sue unghiacce sporche. Ancora più preoccupante è il fatto che Grott può servirsi di tutti gli incantesimi del primo e del secondo Libro degli Incantesimi, e di certo se ne servirà, di alcuni o anche di tutti, per rendere più interessante il combattimento. Se Grott riesce ad ucciderti, vai al **14**. Altrimenti, vai al **222**.

205

I tuoi bei dentini perlacei si chiudono con forza sulla monetina da tre penny, la quale esplode con un lampo silenzioso e familiare, quello che, come sempre, ti comunica la presenza di un potente incantesimo.
Un denso fumo ruota vorticosamente attorno al tuo corpo, e quando si dirada, scopri di trovarti in un ambiente completamente diverso.

Che puoi esaminare con calma al **23**.

206

Ce l'hai fatta! Un salto bellissimo! Ed ora che ce l'hai fatta, vedi nella roccia davanti a te una stretta fessura.

Che puoi esplorare al **215**.

207

Kerplunk!

Il suono familiare di una trappola a molla munita di lancia. Solo che, per tua fortuna, questa trappola la lancia non ce l'ha. Esamini il meccanismo più da vicino, e scopri una porta segreta abilmente nascosta.

La oltrepassi e ti ritrovi in una stanza bordata di metallo. Dal muro della parete più lontana vedi sporgere una levetta, e appesa alla levetta vedi una catena con un medaglione di peltro a forma di stella a sei punte.

La porta si chiude sbattendo violentemente alle tue spalle e, dopo averla esaminata per qualche attimo, capisci che probabilmente non si riaprirà più. Avanzi verso la leva, prendi il medaglione (di pregevole fattura), inspiri profondamente e, per mancanza di idee più interessanti, tiri la leva.

La stanza emette un breve bagliore.

Sembra proprio un altro teleport, Pip. Vai al **23**.

208

Vieni momentaneamente accecato da un lampo improvviso di luce, ma quando riesci a rimettere a fuoco le cose attorno a te, ti accorgi che ti trovi nella stessa indentica stanza di metallo.

Ma è proprio la stessa?

Meglio andare al **23** per scoprirlo.

209

Oddio, non posso crederci! Si sta rialzando un'altra volta!

Ti sta attaccando di nuovo!

Sembra proprio che il tipo avesse un altro incantesimo di resurrezione nascosto nella manica. O forse, molto semplicemente, non sei in grado di uccidere un Lych. Comunque, di qualsiasi cosa si tratti, la creatura possiede altri 25 PUNTI DI VITA, e ti sta venendo addosso. (Il lato buono della situazione, che altrimenti potrebbe apparire piuttosto preoccupante, è che i suoi poteri magici sembrano essersi esauriti.) Se Grott ti uccide, vai al **14**. Se riesci a sopravvivere, tieni pronta la spada e vai al **224**.

210

Sssssssss!

È l'ultimo suono che senti prima di filare boccheggiante fino al **14**.

211

È una piccola stanza, simile a un ripostiglio, completamente vuota tranne che per uno scrigno. Lo scrigno contiene una piccolissima sedia, un'altrettanto piccola frusta e un rotolo di pergamena, più grande della sedia e della frusta messe assieme.
Sulla pergamena vedi scritte le seguenti parole:

Metodo di Addestramento per Api di Cristallo

Dentro ci sono delle istruzioni che spiegano come adoperare la sedia e la frusta allo scopo di ammaestrare api di cristallo, farle attaccare un nemico, o anche far sì che non attacchino te.

Scoperta interessante. Dal momento che non c'è altra via d'uscita, faresti meglio a ritornare al **195** e decidere lì la tua prossima mossa.

212

Ti avvicini cautamente al cubo di cristallo, che scintilla debolmente e cambia colore a seconda del punto e dell'angolazione da cui lo guardi. Allunghi una mano e la appoggi con delicatezza su una delle superfici.
Zap!
Senza avvertire il minimo segno o sensazione, ti ritrovi immediatamente in una stanza dall'aspetto familiare, una stanza con pavimenti e pareti di granito, e il soffitto a lastroni di granito interconnessi. Al centro della sala si trova una statua a grandezza naturale di Grott Hoddle.

Girando la statua, potrai andare a nord al **95**, a sud al **102**, o a ovest al **113**.

213

Oh, oh! Ti ritrovi di nuovo nella fin troppo familiare stanza con i bordi in metallo.

Quest'affare ti può teletrasportare, come ogni altra stanza con i bordi in metallo. Se vuoi correre il rischio di tornare indietro, puoi entrare nella stanza che si trova al **217**. Altrimenti l'unica altra possibilità, purtroppo, è di tornare alla Sala della Statua, dove potrai, facendo ruotare la statua stessa, andare a nord al **95**, a sud al **102**, oppure ad ovest al **113**.

214

Il Vampiro Dorato sale lento le scale (sibilando leggermente): immediatamente tu estrai l'Aglio d'Oro e lo tieni fisso davanti al vampiro, proprio come fa il protagonista del film di Dracula, quando alla fine il Conte... ma lasciamo perdere, il tempo sta per scadere.
Il Vampiro Dorato si ferma.
"Perisci, Malvagio Diavolo d'Oro Incarnato!" gridi in preda all'eccitazione, praticamente certo che l'Aglio d'Oro eliminerà la creatura. Anche se, ad essere sinceri, il vampiro non dà alcun segno di volersi ridurre in polvere d'oro, e nemmeno di voler indietreggiare.
A dire il vero, sta ancora avanzando verso di te: un po' più lentamente, ma sempre avanzando.
"Squartiamolo!" sibila EJ, evidentemente in preda ad uno dei suoi attacchi di furia assassina.
Ti prepari a lasciar cadere quello stupido aglio e a sguainare EJ.
Il Vampiro Dorato si ferma. Ha gli occhi vitrei, e incomincia a ondeggiare lentamente, come fa una persona in stato di trance.
"Ogni tuo desiderio è un ordine, o Potentissimo!" intona lentamente.
Santi numi, sei riuscito ad ipnotizzarlo! Che colpo! Ora potrai ordinare a questo buffone di combattere per te quando incontrerai il Lych, o qualche altra creatura malvagia.
"Quanti PUNTI DI VITA possiedi, Vampiretto mio?" domandi sfrontatamente.
"Neanche uno" risponde il Vampiro Dorato con tono incolore.

Il Vampiro Dorato sembra in trance.

"Va bene, quanti Punti di Morte, se vuoi proprio essere pedante".
"Cinquanta" dice il Vampiro.
"E combatterai per me, se te lo chiedo?"
"Ogni tuo desiderio è un ordine, o Potentissimo".

Che è proprio quello che ti interessava sapere. Oltre a possedere 50 PUNTI DI VITA/Morte, il Vampiro Dorato morde con un 4, procura +3 punti di danno, e con un 12 trancerà la giugulare a qualsiasi essere semovente. Dal momento che ora è completamente ipnotizzato e in tuo potere, o Potentissimo, puoi portare con te questa creatura bruta mentre ti avvii lentamente al **219**.

215

La fessura penetra nella roccia, e a volte si restringe talmente da costringerti a camminare di fianco e a trattenere il respiro per riuscire a passare. Stai già cominciando a chiederti se non sia stato un errore scegliere questa direzione, quando vedi un debole bagliore davanti a te, che rivela inequivocabilmente la presenza di una fonte luminosa. Avanzi più veloce, e la luce si fa più forte. Senti crescere l'eccitamento in te, e cammini così in fretta che vai ad urtare delle sporgenze rocciose, che si staccano e cadono bloccando il passaggio dietro le tue spalle. Ma quasi non ci badi. La fessura si allarga. Balzi in avanti, e ti ritrovi alla luce del sole. Sei fuori! Sei fuori!

Non vedo proprio cosa ci sia da gridare, per quanto piacevole possa essere la vista della luce solare dopo

tutta quell'oscurità della tomba. Se ti giri un poco attorno, vedrai che sei ancora una volta davanti alla parete rocciosa con le quattro entrate. Puoi esplorare la prima al **7**, la seconda al **17**, la terza al **22**, e la quarta al **51**.

216

Passi a testa alta tra le due colonne.

Che ti spediscono dritto al **14**.

217

Zzzst!
È un teleport! Che delusione! Dopo tutta questa strada, ti ha riportato indietro al ventitr... No, non è vero. Questo non è il 23. Sei finito in un altro corridoio che si dirige a nord-sud, ma che a sud, proprio dietro a te, è bloccato: un vicolo cieco.
Il corridoio sembra un po' diverso da quelli che hai visto finora. Beh, molto diverso, in realtà. Per prima cosa, è molto più ampio, molto più alto, ed anche più freddo. L'eco dei tuoi passi rimbomba tra le pareti del corridoio mentre cammini, una figuretta solitaria che prosegue nell'unica direzione possibile, con solo il tuo coraggio a darti conforto e a farti compagnia.
"Ehi, e io, allora?" mormora EJ in tono offeso.
E la tua fedele spada parlante, naturalmente. Il corridoio si dirige verso nord per più di trenta metri prima di terminare davanti ad una larga rampa di scalini di pietra, i quali, a loro volta, scendono fino a raggiungere

un'ampia piattaforma; su una parete vedi una porticina di legno.
Ma non è la porta ad attrarre la tua attenzione. Ai piedi delle scale vedi levarsi da una bara di legno d'ebano una creatura quale mai ti è capitato di vedere prima: un vampiro dalla pelle d'oro alto più di due metri. Il vampiro alza lo sguardo, osserva la rampa di scale, poi sorride e, con l'agilità di un ragno, sale verso di te.
Alle tue spalle il corridoio non conduce da nessuna parte. Le tue possibilità di scelta sono molto semplici: o affronti il Vampiro Dorato, oppure muori.

> Puoi morire andando direttamente al **14**. (Se qualcuno te lo chiede, dì che hai avuto un improvviso attacco di cuore.) Affrontare il Vampiro Dorato è una questione un po' più complicata. Se per caso hai con te un Aglio d'Oro, vai al **214**. Altrimenti, dai un'occhiata a quel che succede al paragrafo **218**.

218

Mentre il Vampiro Dorato scivola veloce su per le scale (sibilando leggermente), tu sguaini la fida EJ e ti chiedi se forse non sarebbe il caso di alzarla davanti a te tenendola per la lama, a mo' di croce, come fa l'eroe nella scena finale del film di Dracula, quando il Conte...
"Non essere stupido!" grida EJ, in preda al panico. "Colpiscilo! Colpiscilo!"
E per una volta decidi di seguire il consiglio di EJ, riuscendo così a colpire per primo nel combattimento.

> Il che non cambia molto le cose. Oltre a possedere ben 50 PUNTI DI VITA/Morte, il Vampiro Dorato morde

con un 4 procurando +3 punti di danno, e con un 12 trancia la giugulare a qualsiasi essere semovente, uccidendo all'istante. Se sopravvivi a questo bruto, puoi aprire la porticina di legno al **219**. In caso contrario, puoi sempre rivedere le tue strategie al **14**.

219

Scendi ad aprire la porticina di legno. Sembra rigida, incastrata, come se non fosse stata usata da secoli, ma riesci ad aprirla senza troppi problemi. La porticina si spalanca, e tu ti ritrovi (con un po' di delusione) in una sala molto semplice, vuota, tranne che per un vecchio teschio tutto secco, gettato con noncuranza in un angolo.

Entri e ti fermi, ti guardi attorno e vedi che non ci sono altre uscite: è una semplicissima anticamera, diresti, forse adoperata per le sepolture, anche se non vedi nessun osso a completare il corpo di cui quel teschio doveva far parte.

Aggrotti la fronte, e ti prepari ad uscire dalla sala. La porticina dalla quale sei entrato si è chiusa di scatto. Cerchi di aprirla, ma, con tua grande sorpresa, vedi che non si muove di un millimetro.

"Dalle una spallata" suggerisce EJ, senza che ce ne sia bisogno.

Le dai una spallata, ma la porta non si muove.

"Pip..."

"Stai un po' zitta, EJ" le dici brusco, infastidito dal fatto che quella stupida porta non vuole aprirsi. Dai un'altra spallata, più vigorosa, questa volta.

"Pip..."

"Ma vuoi stare zitta? Non vedi che sto cercando di aprire questa stupida porta."
"Pip!!"
"Ma cosa c'è, EJ? Non vedi..." Ti volti, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene. Il teschio che prima giaceva nell'angolo si è alzato, e ora sta fluttuando a mezz'aria, fissandoti con le sue occhiaie vuote (e, ciò nonostante, lievemente iniettate di sangue).

Qualcosa di cui non avevi assolutamente bisogno, Pip. Quel teschio non è gran che, in termini di PUNTI DI VITA, dal momento che ne possiede solo 18 in tutto. Ma possiede anche un'infinita collezione di Fasci di Fuoco, sistemati magicamente all'interno del cranio vuoto, che può scagliare attraverso le occhiaie alternativamente. Come ben sai, i Fasci di Fuoco colpiscono SEMPRE, indipendentemente da quello

che indicano i dadi, e procurano invariabilmente 10 punti di danno. Meglio giocare i dadi per primo e far fuori subito questo brutto coso, perché se non lo fai ora, fili al **14** senza scampo. Se sopravvivi, vai al **221**.

220

Non sta andando per niente bene, Pip. Stai ancora scivolando, sempre più in fretta, sempre più veloce, e, mentre affondi inesorabilmente verso quel vortice cupo di oscurità ti dibatti furiosamente alla ricerca di un appiglio, di un oggetto qualsiasi a cui afferrarti. Per un attimo la tua mano si stringe su qualcosa, e la tua folle discesa rallenta leggermente; ma, di qualsiasi cosa si trattasse, il tuo appiglio cede, si stacca, e tu scivoli oltre il bordo e cadi in quella spaventosa buca nera come la pece...

Per cadere dolcemente dal soffitto di una stanza dai bordi in metallo, stringendo tra le mani un pezzo di pietra dipinta di rosso che, preso dal panico, sei riuscito chissà come a strappare dalla parete del corridoio. Ti alzi in piedi, e ti guardi attorno al **23**.

221

Guardi per terra, tutto tremante, i frammenti sparsi di quel teschio spaventoso, e noti con interesse professionale che ad animarlo era un rotolo magico di pergamena che ora è caduto sul pavimento.

Lo tiri su e lo leggi incuriosito. Su un lato del foglio c'è scritta la formula magica di animazione, simile per molti aspetti a quella usata da Merlino per conferire a EJ il potere della parola...
"Sciocchezze" mormora EJ.
... mentre sull'altro lato si trova un messaggio piuttosto criptico.

Il prode Avventuriero osservi prima le parentesi.

Lo scontro con quel teschio orribile deve averti dato una scrollàta, dal momento che ora la porta si apre con facilità, permettendoti così di tornare alla Sala

della Statua, e di dirigerti da lì verso nord al **95**, verso sud al **102**, o verso ovest al **113**.

222

Ti lanci ansiosamente in avanti scavalcando il cadavere, per guardare più da vicino quell'incredibile ammasso d'oro e di pietre preziose.
"Attento!" grida EJ.
Ti volti di scatto e vedi che Grott è riuscito a risorgere un'altra volta, e che ora si sta per scagliare furiosamente contro di te.

Questa malaugurata resurrezione assicura a Grott altri 25 PUNTI DI VITA, e gli concede le stesse capacità di combattimento e gli stessi poteri magici che possedeva prima. Se questa volta Grott riesce ad ucciderti, vai al **14**. Se ancora una volta sei tu a metterlo fuori combattimento, vai al **209**.

223

Avanzi coraggiosamente. Le api si disperdono, volano in circolo formando un mulinello, poi si riuniscono un'altra volta a disegnare il viso arcigno di una vecchia maestra di scuola dotata di pericolosissime zanne.

> Se, però, ti accade di avere il materiale di addestramento per api di cristallo, puoi lasciar perdere l'immagine a cui le api hanno dato vita e procedere direttamente fino al **212**. In caso contrario, dovrai sostenere un combattimento molto particolare. Per prima cosa gioca due dadi per vedere quante api ti attaccheranno. Ciascuna di essa ti pungerà, ma soltanto una volta. Ogni puntura ti costerà 2 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, le altre api non ti infastidiranno mentre esaminerai il cubo di cristallo al **212**.

224

"Sieditici sopra!" ti consiglia EJ. "Forse in questo modo riuscirai a tenerlo fermo".

Ma questa volta Grott non si rialza. Non si muove nemmeno quando lo stuzzichi sui fianchi e sotto i piedi per fargli il solletico.

"Ok" dici, di nuovo pronto ad agire. A nord vedi un tunnel che una scritta identifica come USCITA SEGRETA, e diversi carri di platino che ti saranno molto utili per trasportare via il bottino.

Togli lo scrigno dalla cima del mucchio d'oro, e molto cautamente sollevi il coperchio. All'interno vedi un cuore incastonato in una montatura d'oro luccicante e

di diamanti scintillanti. Il cuore emette l'inconfondibile bagliore che rivela la presenza di potenti arti magiche. Fissi incantato il contenuto dello scrigno.
"Che cos'è?" chiede EJ.
"Non lo so" sussurri. "Non ho mai visto niente del genere in tutta la mia vita. Non so proprio cosa possa..."

Ma potrai scoprire di cosa si tratta dopo esserti avviato lungo l'Uscita Segreta ed avere raggiunto il capitolo intitolato IL TRIONFO DI PIP.

IL TRIONFO DI PIP

Camminavano nella luce bruna del crepuscolo, fianco a fianco, conversando fittamente. Due uomini singolarmente in contrasto: entrambi di statura alta, ma l'uno con spalle ampie, un fisico muscoloso, barba e capelli rosso cupo, in tutto e per tutto un guerriero... e in tutto e per tutto un re; l'altro magro fino quasi a sembrare scheletrico, con un'ampia tunica svolazzante, il cui bianco ben s'adattava a quello della barba, lunga e altrettanto candida e svolazzante, e con un cappello a punta tutto ricamato di stelle, falci di luna e simboli mistici di vario genere.
"Ma è possibile riuscire in quest'impresa?" chiese il Re.
"Se è possibile, allora Pip riuscirà" rispose il Mago.
Re Artù chinò imperiosamente il capo in cenno di assenso. S'era opposto a quella avventura fin dall'inizio, e poiché era uomo di grande onestà, non aveva approvato l'idea di non dire a Pip la verità. Ma Merlino aveva insistito, sostenendo che era una cosa assolutamente necessaria.
"Il problema" aveva affermato Merlino quando, all'inizio, s'era discussa la faccenda, "è la magia del Cuore di Avalon. Se ci si mette in viaggio con l'intenzione di trovarlo, non lo si troverà mai. Soltanto una persona che cerca qualcosa di completamente diverso, una persona che non è sfiorata nemmeno lontanamente dall'idea di cercare il Cuore può riuscire a trovarlo". Aveva tirato su con il naso e aveva aggiunto: "Una persona che, direi, non ha mai sentito parlare del Cuore di Avalon".

Merlino e il Re camminano con aria solenne.

"Ma com'è che questo Grott ne è entrato in possesso?" aveva poi chiesto il Re.
E Merlino, grattandosi la barba, aveva risposto in tono irritato.
"Perché l'ha rubato, ovviamente. Certo non aveva intenzione di rubare proprio il Cuore di Avalon: sarebbe stata una cosa assolutamente impossibile. Grott stava cercando qualcos'altro, e cioè i mutandoni sacri di Giovanni Battista, una reliquia religiosa di considerevole valore che apparteneva all'Arcivescovo di Canterbury. Sono questioni prettamente magiche, Vostra Maestà. Il sortilegio che Grott aveva architettato per sgraffignare i mutandoni del Battista venne dirottato dall'aura di santità che circondava i mutandoni stessi, e colpì invece proprio il Cuore di Avalon. Una storia terribilmente brutta, e terribilmente pericolosa, anche. Non so se Grott riesca a capire veramente quali terribili poteri possieda l'oggetto di cui è entrato in possesso, ma se mai dovesse scoprirlo di certo non si farà scrupoli, e userà il Cuore per spodestarVi dal trono e assumere il controllo di tutto il regno. Meglio non pensarci neanche".
Fu così che si decise di tentare di togliere il Cuore di Avalon a Grott prima che questi scoprisse quali potentissimi poteri magici possedeva l'oggetto che per puro caso era riuscito a rubare. E, sulla base di passate esperienze, in tutto il regno esisteva solo un guerriero di coraggio, ingegno e fortuna sufficienti all'impresa: Pip.
"Gli dirò che Grott mi deve dei soldi" aveva detto Merlino al Re. "Quello è sciocco abbastanza da credere a qualsiasi cosa gli venga detta".

Ma ora che Pip era scomparso negli abissi spaventosi e magici della tomba di Grott, il buon Re Artù aveva cominciato a preoccuparsi seriamente per la sorte del suo avventuriero migliore. "Avremmo dovuto dirgli qualcosa, Merly. Dargli qualche indizio..."
"Vorrei che non mi chiamaste con quel nomignolo" lo interruppe Merlino.
"Ma non ci sente nessuno".
"Fa lo stesso. Ad ogni modo, che indizio avremmo potuto dargli senza mandare all'aria tutto il gioco? Sapete che non è bene andare in cerca del Cuore di Avalon: lo trova soltanto chi s'è messo alla ricerca di qualcos'altro. Nel nostro caso, Pip sta cercando bottini, ricchezze e avventura, da quel piccolo avido borghesuccio che è, perciò ci sono ottime possibilità che il Cuore venga infine ritrovato per caso".
La massiccia e imponente struttura in pietra di Tintagel, la residenza che Re Artù possedeva in Cornovaglia, si stagliava alle loro spalle. Stava cominciando a rinfrescare, e Artù e Merlino volsero i loro passi in direzione del castello nel medesimo istante, come se si fossero messi d'accordo in precedenza.
"È passato molto tempo..." mormorò il Re.
"È un'avventura molto impegnativa" rispose Merlino.
"Sì, ma..."
"Forse dovremmo mettere delle sentinelle nella cappella del castello" suggerì Merlino.
"E perché proprio lì?" domandò il Re.
"Perché uno dei passaggi segreti della tomba di Grott emerge proprio sotto l'altare".
Il Re si fermò di scatto per la sorpresa. "Sul serio?"

Merlino fece di sì con un vago cenno del capo.
"Ma allora dobbiamo sbloccarlo! Dobbiamo..."
"CalmateVi, Vostra Maestà. Il passaggio è rimasto chiuso a chiave per anni grazie all'impiego della magia; chiuso a chiave per Grott, voglio dire. Qualsiasi altra persona può attraversarlo senza alcun problema".
Così i due vecchi amici si incamminarono lentamente nella luce del crepuscolo in direzione dell'imponente Castello di Tintagel, attraversarono i corridoi, e raggiunsero infine la cappella del castello. Lì, in mezzo ai profumi dell'incenso e al flebile e pallido baluginio delle candele, si sedettero in silenzio, e aspettarono.
E aspettarono...
"È possibile" chiese infine il Re, "che Grott l'abbia avuta vinta?"
Merlino scrollò le spalle con filosofica rassegnazione. "Tutto è possibile, mio sovrano. Ma permettetemi di ricordarVi che Pip, se provocato, ha un gancio destro veramente potente".
Tacquero nuovamente, e aspettarono.
"È possibile" domandò il Re, "che Pip sia stato ucciso?"
"Tutto è possibile" rispose Merlino, "e questa eventualità è particolarmente possibile, ma non scordiamoci che i PUNTI DI VITA possono essere magicamente recuperati con una giocata di dadi".
La mezzanotte venne e passò, e ancora essi aspettavano.

*

Nel frattempo, da qualche parte nelle viscere della terra, stavi avendo anche tu i tuoi problemi. Dopo aver

"Di qui non si passa..."

imboccato il corridoio che una scritta identificava come un' USCITA, ti eri accorto in breve che quel passaggio avrebbe potuto chiamarsi tranquillamente LA VENDETTA DI GROTT, dal momento che ti aveva condotto in un labirinto tortuoso e intricato come un piatto di spaghetti: un labirinto nel quale ti eri subito smarrito per benino.
Il labirinto, ora, era deserto. Ma mentre seguivi quel po' di istinto che ancora ti rimaneva, ti sembrava continuamente di udire dei suoni raccapriccianti che pareva rivelassero la presenza di mostri e mostriciattoli acquattati dietro ad ogni angolo (anche se, ad essere sinceri, in realtà non ne *vedevi* nessuno) pronti a divorarti ad ogni istante, se solo gliene avessi dato l'occasione.
Con i nervi un po' scossi, spingendo vigorosamente un carro di platino sul quale avevi ammassato manufatti di ogni tipo e dimensione, oro, pietre preziose e, cosa più importante di tutte, quel curioso scrigno con il cuore, stringendo fermamente EJ tra i denti, avevi infine raggiunto uno stretto passaggio che saliva verso l'alto.
Ti eri inoltrato nel passaggio con rinnovata speranza, dal momento che quello era il primo corridoio in cui ti imbattevi che non scendesse ancora più in basso. Ma poco più avanti il passaggio terminava bruscamente davanti ad un lastrone di pietra d'aspetto veramente massiccio.
"Non ce la farai mai a passare oltre" aveva osservato EJ.
"Grr glot st ztt fer fzere!" le avevi risposto mugugnando, dal momento che è piuttosto difficile parlare con una spada stretta tra i denti. Dopo aver rimesso EJ al suo posto, avevi deciso di adoperare la tecnica mistica

preferita da tutti gli avventurieri che si trovano davanti a lastroni massicci di pietra, apparentemente impenetrabili: un calcio potente e ben assestato.

*

L'altare di pietra della Cappella di Tintagel scivolò da un lato con uno stridio di ingranaggi arrugginiti.
Merlino stava sonnecchiando con la testa appoggiata mollemente sul petto, ma a quel rumore balzò in piedi, completamente sveglio.
"Pip?" chiamò. "Sei tu, Pip?"
E dalle buie profondità del tunnel emerse una vocina eccitata. "Ho i tuoi cinquanta pezzi d'oro, Merlino... e anche una strana cosa tempestata di gioielli a forma di cuore, che ho trovato in uno scrigno".

APPENDICE I

Libro di Pip degli Incantesimi Combinati

REGOLE DI MAGIA

Ogni incantesimo che decidi di lanciare ti costerà 3 PUNTI DI VITA, *sia che funzioni sia che non funzioni.* Non puoi adoperare un incantesimo più di tre volte in un'avventura. Lo si considera adoperato anche se non funziona.
Un incantesimo funziona solo quando, giocando due dadi, ottieni 7 o più.

Incantesimo	*Effetto*
Armatura di Pip di Lucentezza quasi Impenetrabile (Abbreviato in A.P.L.I.)	Avvolge chi lo usa in un vortice di luce che agisce da armatura, e toglie 4 punti dal danno che viene inflitto; un beneficio che si aggiunge agli altri garantiti dal possesso di vere armature, giubbotti di pelle di drago...
Pugno Straordinario di Pip (Pu.S.P.)	Aggiunge 10 ai punti di danno indicati dai dadi, nel colpo successivo inferto da chi fa uso di questo incantesimo.

Buonumore e Risata Istantanea di Pip
(Bu.R.I.P.)

Fa scoppiare l'avversario/a in una risata irrefrenabile, in modo che questo/a/i/e mancherà/anno il colpo per tre volte consecutive.

Freccia d'Attacco di Pip
(Fr.A.P.)

Permette a chi lo usa di scagliare una freccia magica contro il nemico. Quando l'incantesimo funziona, la freccia non manca mai il bersaglio e procura 10 punti di danno. Inoltre, il nemico che rimane colpito non è in grado di rispondere immediatamente all'attacco, a meno che non sia in possesso di un'arma a lunga gittata, come una lancia o un arco.

Immunità al Veleno di Pip
(I.Ve.P.)

Quest'incantesimo deve essere lanciato *prima* dell'assunzione del veleno, ed ha il potere di rendere immune chi ne fa uso, indipendentemente dal numero indicato dai dadi.

L'incantesimo NON FUNZIONA se viene lanciato *dopo* l'assunzione del veleno. Può essere particolarmente utile qualora si desideri verificare gli effetti di sostanze potenzialmente pericolose.

Neutralizzatore Istantaneo di Pip
(N.I.P.)

Quest'incantesimo ha il potere di neutralizzare l'effetto di un altro incantesimo (uno solo) lanciato su un *oggetto* (non quindi su una persona o essere vivente). Viene di solito impiegato per aprire bauli, scrigni, porte ecc. chiusi con altri incantesimi.

Immenso Ripetitore Rapido di Pip
(I.Ri.Ra.P.)

Quest'incantesimo permette a chi lo usa di muoversi con velocità doppia nel corso di un combattimento, e quindi di colpire consecutivamente per DUE volte ogni volta che ha diritto a colpire.

Incantesimo Molto Speciale

INVISIBILITÀ
(I.N.V.I.S.I.B.I.L.I.T.À.)

Questo particolare incantesimo può essere adoperato soltanto UNA VOLTA nel corso di un'avventura, al prezzo di 15 PUNTI DI VITA... e soltanto in certi paragrafi dell'avventura. (I paragrafi nei quali quest'incantesimo può essere adoperato sono indicati chiaramente, perciò non sprecare PUNTI DI VITA cercando di servirtene altrove.) L'incantesimo ha il potere di rendere chi lo usa totalmente invisibile.

Dito di Fuoco
(Di.Fu.)

Quest'incantesimo ha il potere di far fuoriuscire dal tuo dito un fascio di fuoco che toglie 10 PUNTI DI VITA al tuo avversario. Quest'incantesimo ti assicura dieci fasci di fuoco in tutto. Puoi adoperarlo soltanto una volta.*

Sfera di Fuoco
(Sfe.Fu.)

Quest'incantesimo ha il potere di creare nel palmo della

tua mano una sfera di fuoco gigante, che puoi scagliare contro il nemico procurandogli ben 75 punti di danno. L'incantesimo ti assicura soltanto *due* Sfere di Fuoco per ogni mano, e lo puoi usare soltanto una volta.*

*Ma puoi tenere da parte le Sfere di Fuoco e i Fasci di Fuoco che non adoperi per servirtene più tardi.

Brevetto di Scassinatore di Lucchetti di Pip
(Bre.Sca.Lu.P.)

Ti permette di scassinare un lucchetto per paragrafo se, giocando due dadi, fai almeno 6.

Incredibile Rimpicciolitore di Pip
(I.R.P.)

Quest'incantesimo ha il potere di far comparire un cappello magico che, se indossato, riduce l'altezza di Pip a quindici centimetri circa, permettendogli così di passare attraverso aperture e passaggi piccolissimi. L'altezza tornerà normale nel paragrafo successivo.

Reazione Amichevole per Verdure di Pip
(R.A.Ve.P.)

Assicura una Reazione Amichevole da parte di qualsiasi tipo di vegetale che ti stia attaccando.

Levitazione Istantanea di Pip
(L.I.P.)

Quest'incantesimo permette a Pip di levitare, ma soltanto per tre volte per ogni avventura. Se adoperato in luoghi chiusi, farà sbattere violentemente la testa contro il soffitto, con conseguente rimbecillimento e perdita di metà dei PUNTI DI VITA che si possiedono al momento.

Modificazione dei Poteri della Spada di Pip
(Mo.Po.S.P.)

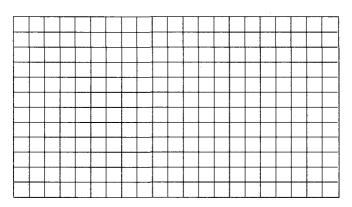
Quest'incantesimo permette a Pip di alterare i poteri di EJ, facendo RADDOPPIARE i punti di danno che EJ è in grado di procurare nella successiva giocata di dadi, ma DIMEZZANDOLI invece in quella immediatamente successiva. Quest'incantesimo deve essere lanciato PRIMA di giocare i dadi, in modo da poter determinare il suo effetto.

NOTA ESTREMAMENTE IMPORTANTE

Tranne l'incantesimo dell'INVISIBILITÀ, gli altri incantesimi possono essere impiegati in qualsiasi paragrafo. Sta a te decidere e annotare sul Registro quali incantesimi hai già usato, e quali invece puoi ancora usare.
E sta anche a te ricordarti di usarli!

APPENDICE II

Mortometro

Fai una X su una casella ogni volta che rimani ucciso.

Grado di morte = Numero totale di caselle segnate con una X.

Punteggio d'avventura = 1.000 meno il Grado di Morte

Livelli di Esperienza

1.000 Signore Supremo dell'Avventura
995 - 999 Cavaliere dell'Avventura
990 - 994 Maestro dell'Avventura
985 - 989 Avventuriero Esperto
980 - 984 Avventuriero Novizio
975 - 979 Pivello Rimbalzante

APPENDICE III

Porte Segrete

1 NPS	29 NPS	57 NPS	85 NPS
2 NPS	30 NPS	58 NPS	86 NPS
3 NPS	31 NPS	59 NPS	87 NPS
4 NPS	32 NPS	60 NPS	88 OO93
5 NPS	33 NPS	61 NPS	89 EO94
6 NPS	34 NPS	62 NPS	90 NPS
7 NPS	35 NPS	63 NPS	91 NPS
8 NPS	36 NPS	64 NPS	92 NPS
9 NPS	37 NPS	65 NPS	93 NPS
10 NPS	38 NPS	66 NPS	94 NPS
11 NPS	39 NPS	67 NPS	95 NPS
12 NPS	40 NPS	68 NPS	96 NO87
13 NPS	41 NPS	69 NPS	97 NPS
14 NPS	42 NPS	70 NPS	98 NPS
15 NPS	43 NPS	71 NPS	99 NPS
16 NPS	44 NPS	72 NPS	100 NPS
17 NPS	45 NPS	73 OO122	101 NPS
18 NPS	46 NPS	74 NPS	102 NPS
19 NPS	47 NPS	75 NPS	103 NPS
20 NPS	48 NPS	76 NPS	104 NPS
21 NPS	49 NPS	77 NPS	105 NPS
22 NPS	50 NPS	78 NPS	106 NPS
23 NPS	51 NPS	79 NPS	107 NPS
24 NPS	52 NPS	80 NPS	108 NPS
25 NPS	53 NPS	81 NPS	109 NPS
26 NPS	54 NO59	82 NPS	110 NPS
27 NPS	55 NPS	83 NPS	111 NPS
28 NPS	56 NPS	84 NO96 SO127 EO143	112 NPS

113 NPS	141 NPS	169 NPS	197 NPS
114 NPS	142 NPS	170 NPS	198 NPS
115 NPS	143 NPS	171 NPS	199 NPS
116 NPS	144 NPS	172 NPS	200 NPS
117 NPS	145 NPS	173 NPS	201 NPS
118 NPS	146 NPS	174 NPS	202 NPS
119 NPS	147 NPS	175 NPS	203 NPS
120 NPS	148 NPS	176 NPS	204 NPS
121 NPS	149 NPS	177 NPS	205 NPS
122 NPS	150 NPS	178 NPS	206 NPS
123 NPS	151 NPS	179 NPS	207 NPS
124 NPS	152 NPS	180 NPS	208 NPS
125 NPS	153 NPS	181 NPS	209 NPS
126 NPS	154 NPS	182 NPS	210 NPS
127 NPS	155 NPS	183 NPS	211 NPS
128 NPS	156 NPS	184 NPS	212 NPS
129 NPS	157 NPS	185 NPS	213 NPS
130 NPS	158 NPS	186 NPS	214 NPS
131 NPS	159 NPS	187 NPS	215 NPS
132 NPS	160 NPS	188 NPS	216 NPS
133 NPS	161 NPS	189 NPS	217 NPS
134 NPS	162 NPS	190 NPS	218 NPS
135 NPS	163 NPS	191 NPS	219 NPS
136 NPS	164 NPS	192 NPS	220 NPS
137 NPS	165 NPS	193 NPS	221 NPS
138 NPS	166 NPS	194 NPS	222 NPS
139 NPS	167 NPS	195 OO211	223 NPS
140 NPS	168 NPS	196 NPS	224 NPS

APPENDICE IV

Il Mondo dei Sogni

Gioca due dadi, e vai direttamente al paragrafo corrispondente al numero indicato dai dadi. Se sopravvivi, ritorna al paragrafo nel quale ti trovavi prima di farti una dormitina.

2

Hai trovato il favoloso Tesoro Scomparso di Llandudno. Hai perso 1 PUNTO DI VITA per la troppa emozione. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, ti risveglierai stringendo nella tua piccola mano calda la bellezza di 1.000 pezzi d'oro del Tesoro Scomparso.

3

Una cena a base di patatine al formaggio, fette di cipolla e tomato ketchup, che hai avuto l'ardire di consumare poco prima di andare a letto, ti ha dato una tale sensazione di pesantezza da farti sprofondare al centro della terra. Gioca un dado. Se fai meno di quattro, continua pure a sprofondare, fino a quando non riemergerai dritto dritto in Cina, dove potrai svegliarti non molto più malconcio di prima. Se invece ottieni 4 o più, ti incastri proprio nel cuore della terra, il che non fa che abbreviarti la strada per il **14**.

4

Dondolandoti tra i rami di una giungla lussureggiante, trovi un cespo di frutti sconosciuti. Gioca un dado per determinare quanti frutti ci sono nel cespo. Ogni frutto ti restituirà una doppia giocata di PUNTI DI VITA.

5

Intrappolato in un ottagono da un Cubo di Rubic infuriato, devi combattere per la tua vita senza l'aiuto di EJ. Il cubo possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 o più, e procura +2 punti di danno grazie alle sue capacità intellettive. Tu, invece, colpisci con un 6 e procuri solo i punti di danno indicati dai dadi. Se rimani ucciso, vai al **14**. In caso contrario, ritorna al paragrafo nel quale avevi deciso di farti una dormitina.

6

Avendo accidentalmente messo un piede all'indietro, stai cercando di scappare da una manticora gigante correndo dritto dritto dentro alla sua bocca. Gioca due dadi e moltiplica per due il numero che hai ottenuto per determinare quanti PUNTI DI VITA perdi in questo pasticcio. Se rimani ucciso, vai al **14**.

7

Fai visita alla grotta di un eremita nel tentativo disperato di sciogliere il Mistero della Banana Mistica. Mentre ti concentri in una posizione yoga con la testa all'ingiù, tutti i tuoi soldi ti cadono fuori dalla tasca. Ti risvegli, e scopri che metà dell'oro che possedevi è andato perduto.

8

Stai lanciando un incantesimo, ma una bacchetta magica difettosa crea un terribile effetto di contro-risonanza. Gioca due dadi. Se fai più di 6, aggiungi il risultato ai PUNTI DI VITA che attualmente possiedi. Se invece fai 6 o meno, togli il risultato dai PUNTI DI VITA che attualmente possiedi. (Se rimani ucciso, vai al **14**.)

9

Per una scommessa tenti di mangiare 50 metri di corda. Non c'è bisogno di dire che la cosa ti fa stare parecchio male. Al tuo risveglio, sappi che perderai 1 PUNTO DI VITA per ogni nuovo paragrafo che visiterai, fino a quando non sarai in grado di prendere una pozione risanante.

10

Apri un baule con i bordi di ferro, dentro al quale trovi una bottiglia. Togli il tappo, ed ecco che subito un fumo verdastro si solidifica in un'immagine oleografica tridimensionale di te stesso, talmente realistica da durare fino al prossimo combattimento e da confondere il tuo avversario in modo tale che questi perderà uno scontro ogni due, indipendentemente da cosa indicano i dadi.

11

Ti sei perso in un labirinto di caverne sotterranee, e scopri una gemma scintillante che - lo capisci subito - potrebbe restituirti i PUNTI DI VITA che ti mancano con il solo scintillio della sua energia risplendente. Il problema è però uscire dal labirinto. Gioca due dadi. Se fai da 2 a 4, gioca un'altra volta. Se fai da 5 a 8, rimani nel labirinto per il resto della tua vita senza riuscire ad uscirne (o almeno fino a quando non arriverai al **14**). Se invece fai da 9 a 12, puoi uscire e la gemma ti restituisce i tuoi PUNTI DI VITA.

12

Sogni di stare sognando. Gioca di nuovo i dadi per vedere in quale paragrafo del MONDO DEI SOGNI devi andare.

Regole di Combattimento

Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali

1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario

1. Gioca due dadi per te e due per il nemico: il punteggio più alto attacca per primo.
2. Tira di nuovo due dadi: se fai 6 o più colpisci il nemico (*).

Per danneggiare un avversario

1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili dai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per stordire un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.
I tuoi avversari usano lo stesso sistema per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.
2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. (*) Hai sempre con te Excalibur Junior (EJ): per colpire con lei ti basta fare 4 ai dadi, e inoltre infliggi +5 punti di danno al nemico. Se hai letto *Il Castello di Tenebra* indossi la Giubba di Pelle di Drago: diminuisce di 4 i punti di danno che subisci.

Attacco magico

1. Pronunciare una formula costa 3 PUNTI DI VITA, anche se la formula non funziona.
2. Ogni formula può essere usata al massimo tre volte. Una volta pronunciata si considera usata, anche se non ha funzionato.
3. Una formula ha effetto facendo almeno 7 con due dadi.
4. Per un elenco completo degli Incantesimi vedi l'Appendice I, *Libro di Pip degli Incantesimi Combinati.*

Reazione amichevole

Tira un dado *una volta* per l'avversario e *tre volte* per te: se il tuo punteggio è *più basso* di quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto il combattimento.

Per recuperare PUNTI DI VITA

1. *Dormire*: puoi metterti a dormire in qualsiasi momento, tranne che in combattimento. Tira un dado: se esce 1 - 4 vai all'Appendice IV, *Il Mondo dei Sogni*; se esce 5 o 6 recuperi una doppia giocata di dadi di PUNTI DI VITA.
2. Altri metodi per recuperare PUNTI DI VITA ti vengono suggeriti durante l'avventura.

I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, se non usando l'Esperienza.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto o indovinello risolto.
2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Puoi portare fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI nelle prossime avventure.

Ripetizione dell'avventura

In questa avventura i nemici uccisi *non* restano morti quando torni nello stesso paragrafo, però hanno solo *metà* dei PUNTI DI VITA originali. Invece gli oggetti che hai preso non ci sono più.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame**®

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI — 1
LE SORGENTI DEL NILO — 2
SULLE NAVI PIRATA — 3
SELVAGGIO WEST — 4
MISSIONE A VARSAVIA — 5
LA SPADA DEL SAMURAI — 6
LE SETTE CITTÀ D'ORO — 7

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO — 1
L'ANTIQUARIO — 2
MISTER MEZZANOTTE — 3
SULL'ISOLA MISTERIOSA — 4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

PIANETI IN PERICOLO — 1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI — 2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA — 3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI — 4
LE STELLE SCOMPARSE — 5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1
ALLA CORTE DI MINOSSE 2
IL RITORNO 3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

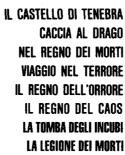
oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA 1
NEL VORTICE DEL TEMPO 2

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA 1
CACCIA AL DRAGO 2
NEL REGNO DEI MORTI 3
VIAGGIO NEL TERRORE 4
IL REGNO DELL'ORRORE 5
IL REGNO DEL CAOS 6
LA TOMBA DEGLI INCUBI 7
LA LEGIONE DEI MORTI 8

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA 1
FRANKENSTEIN 2

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI	6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE	7

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

robin hood

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

la terra di mezzo

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

UNA SPIA A ISENGARD 1

TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2

LE MINIERE DI MORIA 3

fire*wolf

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

IL BARBARO RIBELLE 1

LE CRIPTE DEL TERRORE 2

NEL REGNO DEI DEMONI 3

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

skyfall

I MOSTRI DELLA PALUDE 1

LA PIRAMIDE NERA 2

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM 1

TRANCE 2

L'ISOLA DEI MISTERI 3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo.**

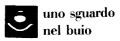
faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO 1

LA VALLE DEI SOGNI 2

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

scenari:

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

scenari:

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

I Cavalieri del Tempio

Un gioco di nuova concezione
che consente di giocare
con la Storia.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
   "Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
   "Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
   "Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
   "Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
   "I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
    "Gord il miserabile"

Edizioni E. Elle

Grandi romanzi d'ogni tempo e d'ogni paese, storie avvincenti, personaggi indimenticabili, terre lontane misteriose e affascinanti. Tutto questo in una collana che raccoglie i romanzi più belli della letteratura mondiale.

un libro per leggere

Non romanzi «per ragazzi»: romanzi e basta, romanzi veri che piacciono a tutti e quindi anche ai ragazzi.
Nuove traduzioni agili e moderne, un formato comodo, illustrazioni di alta qualità, e in fondo al libro un'appendice di test, giochi, curiosità, esercizi di orientamento: una guida (opzionale) per leggere il libro anche oltre la copertina.

Titoli disponibili:

1. *L'a guerra dei bottoni*
2. *Simbad il marinaio*
3. *Le avventure di Tom Sawyer*
4. *Il richiamo della foresta*
5. *Il giro del mondo in ottanta giorni*
6. *L'isola del tesoro*
7. *Il libro della giungla*
8. *Il gatto nero e altri racconti*
9. *Alice nel paese delle meraviglie*
10. *Le vacanze di Nicola*
11. *Viaggio al centro della terra*
12. *Il cane dei Baskerville*

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

[SI] [NO]

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LA TOMBA DEGLI INCUBI

7

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi, e il Mago Merlino ti porterà in uno dei luoghi mitici della letteratura di tutti i tempi.

In questo libro il protagonista sei tu. A Camelot, nella lontana Avalon, dove il potente Re Artù tiene la sua corte, il Mago Merlino si trova in una situazione imbarazzante, anche se non molto chiara. Ecco perché ha chiamato te, valoroso Pip, in modo che tu possa tirarlo fuori dai guai. Questa volta dovrai scendere in un sotterraneo pieno di scale, stanze, passaggi e corridoi, un luogo veramente sinistro, dove è facile perdersi e dove è altrettanto facile fare degli incontri per niente piacevoli...

In questo libro il protagonista sei tu. Siedi anche tu alla Tavola Rotonda!

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-294-3

70682943

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu